COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2006 7月号 No.074
平成18年7月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第7号 通巻第74号

ARCADIA アルカディア

定価650yen
eb! enterbrain



●速報!闘劇'06FINAL!
闘劇'06

THE BATTLE OF 幽遊白書 ～死闘!暗黒武術会～
旋光の輪舞SP
アフターバーナー クライマックス

●GOLI氏描き下ろしイラスト連続掲載!!
ビート・レイジング
beatmania II DX 13 DistorteD
ポップンミュージック14 FEVER!

KONAMI OFFICIAL BEMANI トップランカー決定戦 Archive

パワースマッシュ3
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4 スペシャル
ワールドサッカー ウイニングイレブン2006 アーケード チャンピオンシップ
バーチャストライカー4 Ver.2006
トリガーハート エグゼリカ
ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～
ソウルキャリバーIII アーケードエディション
式神の城III
機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
メタルスラッグ6
北斗の拳
鉄拳5 DARK RESURRECTION
キン肉マン マッスルグランプリ
超ドラゴンボールZ
ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
アイドルマスター

●感動の最終回!
アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦

三国志大戦2
バーチャファイター5
機動戦士ガンダム 戦場の絆

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II


新たなる戦場へ!
臨場感あふれる新・全国対戦モード
ネットワークでつながれた舞台で全国のライバル達と対戦!
中国各州にある城を攻略しながら、大陸全土の制圧をめざそう!
戦略的要素がパワーアップ!
新兵種「象兵」を追加!特技も新たに2種が加わって
戦略の幅が、ますます多彩に!
カードリニューアル!新武将が続々登場!
南蛮をはじめとする新武将を追加!既存の武将カードも
イメージ一新! さらに、有名作家カードも
衝撃のラインナップが登場!?
“戦器(アイテム)”で武将強化!
プレイ中に獲得できる“戦器(アイテム)”で武将が強化できる!
その数は200種類以上!
充実の1人用モード“群雄伝”
三国志の歴史を体験できる待望のストリートモードが登場!
いくつかの連続したシナリオがプレイ可能!
イベント総数も500以上!
楽しさ満載の“三国志大戦.NET”
「三国志大戦.NET」はプレイを強力にサポートする携帯サイト。
見逃せない注目のコンテンツが満載!
http://3594t.com/net
i-mode/EZ web/ボーダフォンライブ!対応
【月額315円(税込)】
三国志大戦™
SANGOKUSHI TAISEN 2
公式ホームページ http://www.sangokushi-taisen.com/
© SEGA
SEGA®



意のままに選手が動かせる
スーパーリアル・アクション!
リアクションがスムーズになり、選手をイメージ通りに操れる!
操作していない選手の基本動作も大幅に進化。

世界に挑戦!インターナショナルカップ!!
個性豊かなチームスタイル!
コンピュータ対戦では、チームごとの特徴的な戦術や
選手一人ひとりの個性的な動きを再現。

ネットワーク上の強敵と戦う
VS.NET フレンドリーマッチ!
プレイデータをサーバーにアップロードし、ゴーストチームを作成。
ネットワークで配信されるゴーストチームと対戦が可能。

強豪が一堂に会すネット大会で
真のチャンピオンを狙え!
期間限定でネット大会を実施。上位入賞者はネットアイテムをGET!









特典満載の携帯コンテンツ
「VS.NET」にアクセス!!
詳しくは公式ホームページをご覧ください。

公式ホームページ　http://www.virtuastriker.net

TRIFORCE is a Trademark of NINTENDO.

楽しさ満載! 注目のメダルゲーム!!





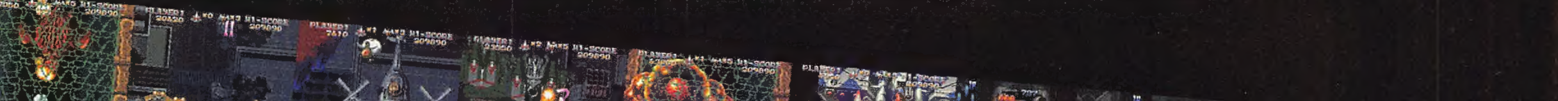
公式ホームページ　http://ami-gyo.sega.jp/



新生KOF、遂に開幕!
THE KING OF FIGHTERS XI
風雲急を告げるアッシュ編第2章!
謎に満ちた主人公アッシュが狙う今回の標的は?
そして真の目的は?
新たな大会名を冠し、闘いは新次元へと突入する!
KOFシリーズ第11弾、早くも"PS2"で登場!!
2006.6.22 ON SALE
ザ・キング・オブ・ファイターズ XI
2D対戦格闘 希望小売価格 ¥7,140(税込)
BB
CERO B
SNK PLAYMORE
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア 公式サイト www.snkplaymore.co.jp


PlayStation®2
METAL SLUG
TM
[PS2版オリジナル]
10th Anniversary
★METAL SLUG SINCE1996★
グラフィックもシステムも一新!
2006.6.29 ON SALE
希望小売価格¥7,140(税込み)
新生「メタルスラッグ」、直ちに出撃せよ!


撃て！爽快シューティング！
BATTLE GAREGGA
魔法大作戦
無料着信メロディー♪プレゼント！
オリジナルゲームもテンコ盛り！
ゲーセンの興奮がケータイで！
忍者紅
新電影機動隊
爆捜白バイDEKA!
湾岸仏狐魅暴走貴族
ファントムスナイパー
宇宙笑激団
進め！痛快アクション！
蒼穹紅蓮隊
—そうきゅうぐれんたい—



すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2006年7月号(No.74)

http://www.arcadiamagazine.com/

目　次

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)



表紙の裏

『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ』
主人公格ガンダムがそろい踏み! どれも魅力的で個性ある機体を前に、どのガンダムを選ぶか? 己の手足と差異なく操れるまで修練し、未来を切り拓くのはキミだ!
(記事は14ページより掲載)

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)



ファン待望のバージョンアップ版がついに登場!

012 旋光の輪舞SP

昨年対戦アクションシューティングとして、対戦格闘ゲーマーからシューターまで多くのプレイヤーを巻き込んだ『旋光の輪舞』が、SPにパワーアップして再びアーケードへ登場! 対戦バランスはもちろん、魅力的なあのキャラクターたちも大幅にグレードアップしているぞ! Xbox 360版の発売も控えているのに、はたして開発は間に合うのだろうか(笑)。要注目だ!

掲載ゲームタイトル

連載記事

一人じゃないから、戦える。絆があるから、戦える！



機動戦士ガンダム 戦場の絆™

ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム



一年戦争の名機たちが



――硝煙の大地を駆け抜ける！

機動戦士ガンダム 戦場の絆

■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム
■操作方法：アナログレバー×2＋ボタン×4＋ペダル×2
■発売日：未定
■使用基板：N2

※画面および機体のイラストはすべて開発中のものです。

Text：田渕健康

対戦シーンは、白熱のネクストステージへ！

昨年９月のAMショーにて製作発表が行なわれ、多くの人々の注目を集めていた『機動戦士ガンダム 戦場の絆』。これまでの対戦ゲームの常識すべてを覆す興奮の超大作が、いよいよ本格的に始動する！ 衝撃に彩られた歴史的胎動を見逃すな!!

銀河初！
これがドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲームだ！

何よりもゲームを特徴付けているのは、プレイヤーの周囲を覆うドームスクリーンがもたらす“ケタ違いの臨場感”。戦場の激しさを仮想体験させてくれると同時に、対戦ゲームのネクストスタイルを実感させてくれるのだ！

ガンダムの世界に完全没入せよ！

アーケードゲームに限らず、これまでに数々の傑作対戦ゲームが世に生まれ、その度にシステムは練磨され、着実な進化を遂げていった。だが、『戦場の絆』の登場により、対戦ゲームのスタイルは恐竜的進化を遂げ、階段を3段飛びする勢いでの革新が行なわれてしまったのだ！　ゲームそのものは、説明不要の人気作「機動戦士ガンダム」の世界を舞台に行なわれる。MS同士の戦闘を3Dで描いた、いわゆるFPS（ファーストパーソンシューティング：主観視点シューティング）形式の作品。しかし、最大の特徴となっているのは、これまでに無かった最大8vs.8で行える集団戦闘と、ドーム式スクリーンで展開する迫力の戦闘シーン！　そのどこが「革新的」なのか、以下に説明していこう！



選択できる陣営の一つ、地球連邦軍。おなじみの白い悪魔・ガンダムを擁する地球圏の平和を守る最強軍隊だ。MSの開発は後発なものの、物量作戦と一部の特機の大活躍でジオンに肉薄する。



スペースノイドの独立を掲げて地球連邦軍に戦いを挑んだコロニー国家。物量では地球連邦軍に劣るものの、サイド3仕込みの愛国心と各種局地専用MSで、独立戦争の完遂を目指す。

P.O.D



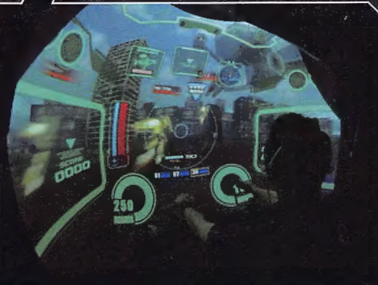
ドームスクリーンが生む圧倒的臨場感！

『戦場の絆』でプレイヤーが乗り込むことになるのはP.O.Dと呼ばれる大型特殊筐体。筐体の中には半円状のドームスクリーンがあり、プレイヤーのほぼ前面を覆う形となっている。筐体は密閉型で、外界とは完全に独立した“ゲーム世界”へと没入することができる。このことにより、本当にMSのコックピットに座っているかのような臨場感を実感できるのである。

基本的に、プレイヤーが注視するのはスクリーンの前方部分だけなのだが、ゲーム内に起こるさまざまな要素がトリガーとなって、スクリーン180°をフルに使ったプレイを行なわざるを得なくなるのである。例えば、機体の足元に着弾が起こり（スクリーンでは下部に表示される）、何ごとかと思ってスクリーン上部に目をやると、ビルの上からザクIIがこちらを狙っていた……などなど、プレイの中でもドームスクリーンが“生きる”場面が多々発生する。ただアトラクション的な要素を強調するためのハッタリではなく、周囲の状況を把握した上で「戦場を感じる」手段として、ドームスクリーンが採用されているのだ。



ドームスクリーンに映るのは、撃破するための敵機だけではない。自機の状態や動きも把握することが重要となる。スクリーンに映し出される各種インフォメーションと戦況をリンクさせて、状況に応じたアクションを行なおう。前方だけではなく、左右、上下と立体的な視野を持って索敵することが必要とされる……これはまさに、前代未聞の臨場感だ！



映像だけでなく、全方位から迫るサウンドも迫力を倍加。ゲームを超えた臨場感がここにある！

視覚、聴覚をフルに活用せよ！

ドームスクリーンの迫力だけではなく、サウンド面からもゲームを容赦なく盛り上げてくれる。先日行なわれていたロケテストバージョンでは、プレイヤー間の音声通信が行えるインカムも実装されており（行なえるのは店内通信のみ）さらなる興奮を引き出していた！



搭乗する機体によっては、遠距離から敵機を狙撃することも可能になる。敵に気配を悟られず、安全圏から無防備な敵を狙い撃つ快感は、一度やったら病みつきに!?　しかし、このようなプレイも仲間との連携やゲーム開始前のブリーフィングをうまく行なってないと、ちゃんと機能しないのだ。



「戦場の絆」大まかなゲームの流れ

現在も開発・調整が続けられている『戦場の絆』だが、現在判明している大まかなゲームの流れとシステムを解説していこう。

PHASE 1 まずは参戦準備！

プレイを始める前に、プレイヤーは連邦、ジオンどちらかの陣営を選択し、パイロットカードを作成する必要がある。このカードにはゲーム中で使用する名前や階級、称号のほかにも、敵機撃墜数やプレイ内容によって蓄積されるパイロットポイントが記録される。搭乗できる機体のセットアップやパイロットカードの内容確認などは、店に設置されているターミナルで行なえるぞ。



ゲーム開始時のパイロットメイキングなども、ターミナルで行なうことになる。

PHASE 2 作戦を立てて、敵を撃滅せよ！

ゲームは基本的に対人戦がメインとなり、全国からプレイヤーがオンラインで召集される。最大8vs.8のチームバトルがマッチング可能だ。

ゲーム開始前にはゲーム内のチャットパネル、店内限定ならインカムを使って、戦場に応じた作戦を決定。ここがゲームの最大のキモで、「攻め込む前の作戦がすべてを決める」といい切ってしまっていいほどに、チーム間の連携が重要となる。

ゲームで必要とされるのは個人の技量だけでなく、仲間たちとのコミュニケーション能力。いかに味方を信頼し、バックアップしていけるか――それが、戦場での勝利のカギを握っているのだ。

ゲームのルールは、敵の戦力ゲージを先にゼロにするか、作戦終了時に戦力ゲージが多い方の勝利。同社の「VS.シリーズ」と同じく、機体別にコストが設定されており、破壊されるごとに戦力ゲージが減っていくルールが採用されている。1本の戦力ゲージを8人で共有する、という形で考えてもらえればOKだ。ただ、プレイヤー機体のほかにも、両陣営ごとに用意された「母艦」が落とされても戦力ゲージは減少するので、攻守のバランスが重要だ。



出撃機体を選べ！

各プレイヤーは役割に合った機体に乗って出撃する必要がある。店内同チームで参戦するときは、搭乗機体の打ち合わせも行なっておこう。



仲間との連係を図れ！

作戦行動中のスタンドプレイは厳禁。ワンフォアオールオールフォアワンの精神で、味方の立ち回りを考えながら、助け合い宇宙を行なおう。(注:現在は地上戦のみ)。

PHASE 3 戦功を重ねて昇進しよう

戦闘終了後は、プレイヤーの成績に応じてパイロットポイントが支給される。これにより、階級の上昇や称号の授与、そして搭乗可能な機体の支給が行なわれることになる。

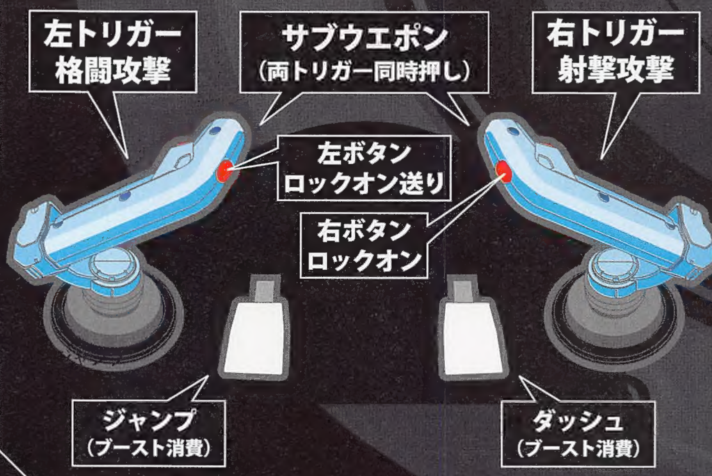
機体は好みに応じて性能をカスタム化することができる上、携帯する武器によって機体の用途は大きく変わる。機体をカスタムできる幅や支給される武器も、パイロットポイントの上昇により選択肢が広がっていくことになる。まずは出撃回数を重ねてパイロットポイントを獲得し、搭乗機体＆武器を増やすことがプレイの目標となるだろう。

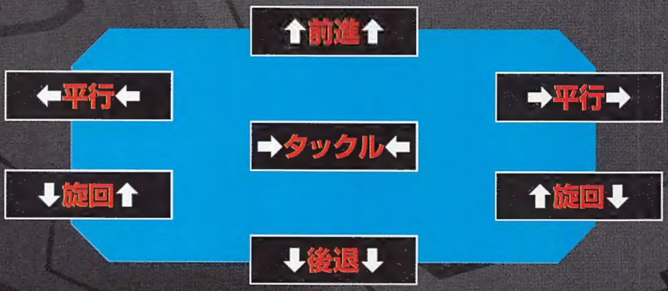
ゆくゆくは、チーム単位での戦績などもカウントされるとのことなので、地球圏最強チームを目指そう！



もちろん、勝利した方が大量のパイロットポイントを獲得できるが、負けたチームも戦闘中の活躍次第でポイントを獲得することが可能となっているのだ。

基本となる操作方法





機体の操作は2本のスティックと二つのフットパネルで行なう。このほかにも、チャット用のパネルやインカム用の調整パネルも実装される予定だ。

各機体に備わっている攻撃方法は、右トリガー、左トリガーによる射撃攻撃、両トリガー同時押しで行なえるサブウェポン、そしてレバー操作のみで繰り出せるタックルの四つ。これらの攻撃は三すくみの関係になっており、至近距離で出せる格闘攻撃は射撃攻撃をつぶすことができ、格闘攻撃はタックルによってつぶされ、タックルは射撃によって止められる。右ボタンのロックオンを使えば、機体は常にロック対象機に向くので命中精度が上昇するぞ。

運命を託す愛機を選べ！

だれもが気になるであろう登場機体だが、今回は現時点で判明している機体を紹介しよう。もちろん、これは総登場機体のほんの一部！

EARTH FEDERATION SPACE FORCE

「V作戦」を旗印に推し進められたMS開発によって生み出されたMSを擁し、RXナンバーのワンオフ機から量産型のジムシリーズまで、豊富なバリエーション機がそろっている。『戦場の絆』では地上戦が舞台となるために、「陸戦型」の機体が部隊の主軸となって活躍するはずだ。



RX-78 ガンダム
宇宙世紀0079の時点で最強と目されている機動戦士。部隊の中でもトップエースが使用することになるだろう。

陸戦型ガンダム
地上戦に特化してチューンされた陸戦型機体。用意されている豊富な兵装も魅力の一つ。

先行量産陸戦型ジム

ジム
連邦軍を支える最もスタンダードな量産機体。低コストを生かせるような役回りを与えよう。

寒冷地仕様ジム

ガンタンク

ガンキャノン
V作戦により開発された中～遠距離支援型機体。後方からのバックアップに適任。

ジムキャノンは中距離支援機体で、ジムスナイパーカスタム（以下SC）は長距離狙撃機体。この作品でもSCは猛威を振るうか!?

ジム・スナイパーカスタム

ジムキャノン

PRINCIPALITY OF ZEON

稀代の傑作MS"ザク"のバリエーション機をはじめとして、局地戦に対応した機体が取りそろえられたジオン軍。ビーム兵器が使えないのがナンボのもんじゃい、とばかりに実弾系装備の男気メカたちが無情の荒野を突っ走る。実はこのほかにも「それってアリ!?」という隠し玉機体も存在！



ザクII

グフ

ザクIIはジオン独立戦争を長きにわたって支え、グフは地上降下作戦用に用意された陸戦MSの名機だ。

ザクキャノン

ザクタンク
一目見ただけで中～長距離支援機体と判別できる砲戦MS。そのため、接近戦は不得手だ。

ドム・トローペン
熱核ホバーで地上を滑走する重MS。ラケーテン・バズなどを使用することができる。

ズゴック
個性的なフォルムを持った水陸両用MS。今作でのズゴックは、中距離支援機体として登場する。

アッガイ



MS-06S シャア専用ザク
いわずと知れた"赤い彗星"が搭乗する指揮官用にチューンナップされたザク。赤いというだけで既に恐い

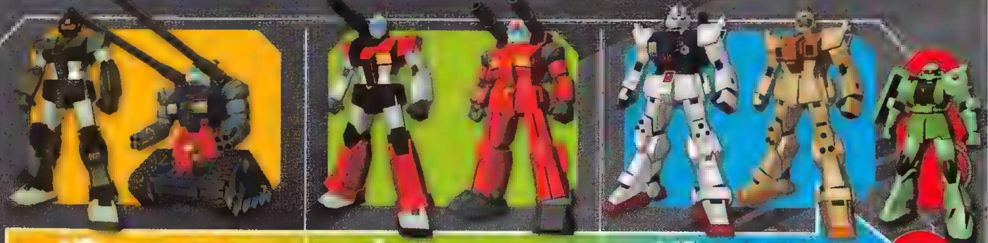
チームの戦術がすべてを決める！

このゲームで最も重要なのは、個々の役割分担とチームメイトの連係。八つの心を一つにして、敵チームをとっちめよう！

チーム内の役割を把握して、勝利に貢献せよ！

登場する各機体には得意としている攻撃距離があり、プレイヤーは機体に応じた距離で戦闘することを要求されることになる。最も大きなダメージソースとなるのが中～長距離機体なので、フォワードとなるべき機体が敵陣に攻め込みつつ、その後ろから支援機が砲撃を行なう、という流れが理想的な戦術の一つ。

中～遠距離戦機体は高火力を有しているが、接近されるとほぼ無防備に近い。よって、近距離戦を得意とする機体は、囮となって敵を引き付けたり、後方支援機に接近する敵機を阻む必要も出てくるのだ。バラバラに行動していては勝利は得られない――各々が与えられた使命を全うすることが、勝利への道だ！



遠距離戦型

長距離からの狙撃を行なう機体。近距離戦機体の攻撃レンジよりはるか遠くから攻撃可能な上、その火力は絶大。しかし、接近されると即死という弱点も有しているので、いかに離れて戦えるかが重要。全体を見渡せるポジションにいるため、フォワードへ戦況報告したり、チームメイトに作戦指示を送る司令塔にも最適。

中距離戦型

近距離機体のすぐ背後から援護射撃を行なう機体。接近戦も一応こなせるものの、距離を保っての砲撃が最も効果的。ビルの上からや、相手の死角となる遮へい物の陰から砲撃し、前線で戦う機体をバックアップするのがその役割。遠距離支援機体を護衛したり、母艦の防衛ラインを死守するのも仕事となる。

近距離戦型

敵

敵陣へ斬り込むと同時に、敵機が後方支援機体へと接近するのを阻む役割を担った、戦場の花形とも言えるポジション。

支援機とのコンビネーション次第では、戦場を縦横無尽に駆け抜けることが可能。攻撃可能距離が最も短く、常に接近戦を強いられるため、高度な操縦テクニックが必要になってくる。

マップごとのブリーフィングも重要

出撃マップごとに作戦を練ることは非常に重要で、敵の迎撃ポイントや狙撃位置、母艦護衛担当などは事前にきっちりと決めておかなくてはならない。マップの後方に配置されている母艦は高コストな上、機体ダメージを回復する役割を持っているので、絶対に落とさせてはいけないのだ。敵の侵攻ルートを読んで、母艦を守りながら敵を全滅しよう。



「戦場の絆」ロケテストインプレッション

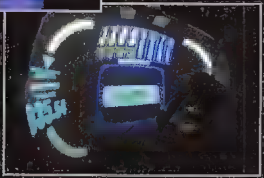
すっかりアルカディアのガンダム当番となっております田渕健康です。5月上旬に東京・中野で開催されたロケテストに行ってまいりましたので、その感想をば。まずだれもが気になるドームスクリーンの迫力ですが、これは紹介記事の中で何度も述べているように、これまでのアーケードゲームとはケタ違い。感情移入能力の高いプレイヤーがP.O.Dに乗ったら、心が宇宙世紀に飛んだまま平成の世に戻ってこれないのではないかと思うほど。

ゲームの内容はというと、今までこの手のゲームで取り沙汰されてきた「決め手となるのは機体性能が云々～」という議論をすっかり過去の遺物に押しやってしまいました。『戦場の絆』で最も重要なのは「チーム戦術」！ プレイ前の入念な打ち合わせと、プレイ中の円滑なコミュニケーションこそが、最大の決め手になっておるのです（サバイバルゲームのチームプレイに近いものがありますな）。

やはり友軍機が居るってのはイイもので、敵に斬りかかられそうになった瞬間、隣から友軍機がタックルで飛び出して助けてくれたときなどは、あまりのカッコよさに「今ならお前に抱かれてもいい」とだれもが思ってしまうことでしょう。それがドームスクリーンで描かれるモンだから、これはたまらないですよ。インカムによる音声通信も感情移入度を加速させております。完成が待ち遠しい！



ロケ中のプラボ中野店。今回のロケテストでは4vs.4での対戦が楽しめた。実際に見てみると筐体は見た目よりもコンパクトだったりする。



インカムによる出撃前の打ち合わせがこれまた盛り上がる！「オムツ持参でお供します！」とかいってみたり（笑）。

ロケテストを終えて

プランニング担当 小山順一郎氏よりコメント

コクピットに乗り込みレバーを握る。MSデッキのハッチが開き、僚機に続き戦場へ飛び降りる。1000mの眼下に広がるアマゾン樹海、猛烈な対空砲火の中、仲間達と降下。突如爆煙が上がり、隣の僚機が爆発！ 前線で交戦が始まり無線から仲間達の怒号や悲鳴が聞こえる。飛び交うビームと実弾の先に、敵意に満ちた敵MS部隊が迫る……。ついに、テレビで見たことのあるMS戦を実際に体験できます。

「やってみてぇ～なぁ～」とひたすらに思い続けて25年。実際にプレイしてみると想像以上に興奮しますよ！ ロケテストで、いち早く実機を体験したパイロット様たちから、多数のご意見を頂戴致しました。この場を借りてお礼申し上げます。

これからよりよい実機が楽しめるように作り込んでいきます。ご期待ください。

ロケテストを終えて

企画・マネジメント担当 馬場龍一郎氏よりコメント

今回のロケテストでは開発メンバー総出で搬入、運営を必死で行ないました。

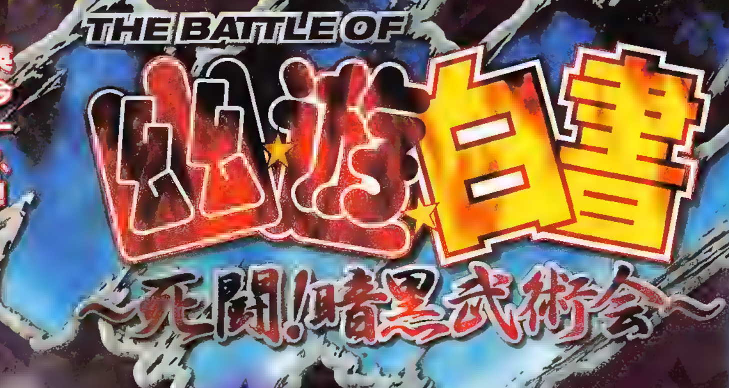
『戦場の絆』の名前の通り、プレイヤー様の熱気によって、プラボ中野はまさに「戦場」と化していたように感じます。特に2日目辺りから情報交換やチーム編成など、プレイヤー同士の「絆」が生まれ始め、私たちが思い描いていた構図が実証されたときは、非常に感慨深いものがありました。

すべてが新しいシステムのゲームなため、ユーザー様の反応が心配でしたが、この段階で好評をいただいたことで、稼動後のさらなる盛り上がりに期待を持つことが出来ました。特に追加仕様のボイスチャットは大好評だったので、開発陣のモチベーションにつながりました。残りわずかな期間ですが、全力でいい商品に仕上げますので、皆さん楽しみにしていてください。

現在、最大戦速で開発進行中！ 待て続報!!

アーケードでもくらいやがれ！ 霊丸（レイガン）ー!!

10年以上前に「週刊少年ジャンプ（集英社）」で連載、TVアニメも放送されて今なおその人気は高い『幽遊白書』が、アーケードゲームとして登場！ ゲーセンで、幽助や桑原たちと共にバトルを勝ち抜け！





THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘！暗黒武術会～
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：未定
■発 売 日：2006年秋予定
■使用基板：SYSTEM 256

Text：飛鳥

アノ『幽遊白書』がゲーセンに殴り込み!!

今までに家庭用ゲームとしては数多くのタイトルが発売されているが、アーケードでは今作が初となる「幽遊白書」。ゲームシステムには、原作の世界観を元にした本作オリジナルのバトルシステムが多数組み込まれ、格ゲー初心者から上級者までだれもが楽しめる作りになるようだ。稼働は少し先だが、コレを機にもう一度原作を読み返しておくといいかもしれないぞ。



幽助の必殺技「霊丸」も、この通り完全再現。ほかのキャラの必殺技が気になるが、ド派手なバトルが期待できそうだ。



桑原の拳が蔵馬に向けられ、蔵馬の体が光っている。これは必殺技なのか、それとも特殊動作なのだろうか？



蔵馬本来の姿である妖狐蔵馬も登場。戦闘中に変身可能なのだろうか？ また、体力ゲージの下に表示されているコマンドは何を意味するのか!?

キャラクターはまだまだ居るぞ!!

本作は原作でも人気の高かった「暗黒武術会編」をモチーフにしているようなので、さまざまなチームから人気キャラが登場することが予想できる。今から期待して待とう！

旋光の輪舞 SP

ファンに根強い人気を誇る、グレフの弾幕対戦アクションシューティング『旋光の輪舞』がこの夏バージョンアップして登場！　タダのバランス調整では飽き足らず、さまざまな新フィーチャーが搭載される模様。刮目して待て！

旋光の輪舞SP

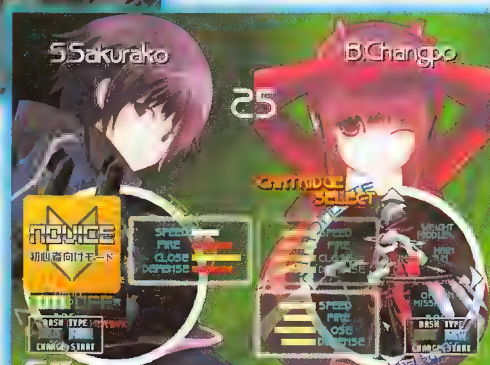
■メーカー	グレフ
■ジャンル	弾幕対戦アクションシューティング
■操作方法	8方向レバー＋5ボタン（予定）
■発 売 日	2006年夏予定
■使用基板	NAOMI GD-ROM

ファンの期待にグレフが応えたッ!!





体力ゲージに重なって表示されている「Over Drive」の文字。5月中旬に行なわれたロケテストでは、体力が自動的に減少するのと引き換えに機体性能がUPするというものだったぞ。



櫻子とチャンポの新コスチューム。機体カラーもそれぞれ専用のものが用意されているようだ。また、櫻子側には「NOVICE」の表示が。その名前からも初心者救済措置だと思われるが……。



[illegible]ロケテスト情報

[illegible]





ファイナルボスカットインも、もちろん専用のイラストが描き起こされている。それぞれどんなカットインが用意されているのか、今から楽しみだ。



SP開発中記念インタビュー

マルヤマ

グレフ社長にして旋光の輪舞プロデューサー。そのサービス精神の旺盛っぷりは業界随一だが、自分で自分の首を絞めているとのウワサも。

——『SP』発売決定の経緯は？

発売から1年経過した今でも、一定のファンがついてきてくれていますし、何らかしらの形で皆さんに恩返ししたかった、というところですね。

ぶっちゃけますと、去年の秋ごろに続編を考えていました。ただ、続編のアイデアはNAOMIでは難しかったので、Rev.Xで培ったノウハウを元に、NAOMIより上の性能の基板で……と考えていたのですが、現状、いろんな面で難しい。そこで、バージョンアップの話が出てきました。

家庭用のRev.Xで対戦バランスを一新する予定でしたし、せっかくなので一緒にやってしまおう、と。

——サービス精神旺盛ですね（笑）

好きでアーケード開発やってますので（笑）。ちなみに、今回は前回（NEW Ver.）と違い販売になりますが、かなり安い販売価格の予定で動いてもらっています。こういった価格設定も、昔から個人的にやりたかったテーマの一つでしたので、いいチャンスかなと考えています。

——Xbox 360版について

ほぼ新作or続編を作っている労力ですので、大変です。とにかく買った人に喜んでもらえるように頑張っています。SPとの関連性についてですが、機体の基本パラメーターなどかなりの部分で同じ数値を用いています。ただ、どうしても細かいところで違いは発生しますので、全く同じものではないです。コスチュームもそれぞれに新デザインを用意しています。

——ファンに一言

もう少し待っててください！　第2回関東大会もありますのでよろしく！

曽我部修司

稀代のスーパーイラストレーターにしてデザイナー。その美麗グラフィックの数々は常に時代の一歩先を行くが、筆が遅いとのウワサも。

——新コスチュームについて一言

ミカ　A3：私服です。私服＝メガネだったのであえてそこから外してみました。B3：SSSのB3は水兵さん風です。かわいくなりすぎないよう注意しました。

ファビアン　A3：一番カジュアルな私服です。やんちゃっぽい感じで。　B3：水兵＋コート。艶やかな感じが描けるようにと思いました。

リリ　A3：ドレスっぽい私服です。髪がストレート気味なのが特徴です。　B3：水兵さん。リリが着ると風情があるような？

チャンポ　A3：中華風スポーツウェア風私服。とっても無国籍。　B3：GSOのB3はハードスーツです。古臭くしてみました。

ツィーラン　A3：全身水色もこもこな私服です。ぬいぐるみっぽさとかタオル地とか。B3：ハードスーツ。A1とは違ういかにも汎用な感じです。

櫻子　A3：6年前、剃刀女と呼ばれていたころの櫻子です。　B3：ハードスーツです。セレクト画面だと、上にコートを着ています。

ペルナ　A3：ステージ衣裳風。ラインダンサーのイメージ入ってます。　B3：パイロットスーツ。知性的かつかわいくできたかなと思います。

カレル　A3：6年前、ブレイブと呼ばれていたころのカレルです。　B3：ハードスーツです。大きく胸が開いてるのが彼っぽいです。

——新コス、新カットイン以外には何か描いている？

……な、なんか描けてれば素晴らしいですね！　どうなることやら！

——ファンに一言

皆さまのインカムでまたキャラクターたちに新しいコスチュームを購入することができました！　とてもありがたいです。これからもよろしくお願いします～。

※：A3はカートリッジAの3パターン目、B3はカートリッジBの3パターン目を指す。B3は「Rev.X」と共通のイラストだが、A3は「SP」オリジナルのものとなっている。

第2回 旋光の輪舞 グレフ公式関東大会

per aspera ad astra



ただ今、グレフ公式「旋光の輪舞」関東大会が開催中！　予選は既に始まっているが、まだ開催店舗は残されている。腕に自信のある人は、参加してみよう。参加者には特製ポストカードがもらえるぞ！

開催概要

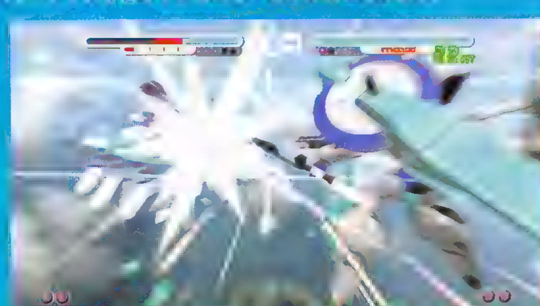
店舗予選大会：5月13日(土)～6月18日(日)

決勝大会：6月18日(日) 池袋ギーゴにて（当日予選あり）

大会HP：[illegible]/news/[illegible]

Xbox 360版も鋭意開発中!!

7月27日（木）にはXbox 360版である「旋光の輪舞 Rev.X」の発売が決定！　Xbox LIVEに対応しているので、家に居ながらにしてオンライン対戦を楽しむことが可能となっている。グラフィックもXbox 360の"ハイデフ"にふさわしいパワーアップを遂げているので、ぜひ体験してみよう。



待望の40機体



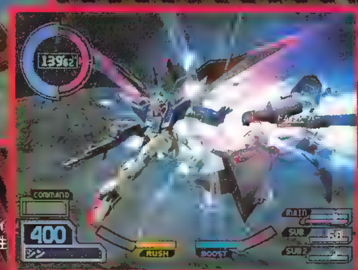
ZGMF-X42S
デスティニーガンダム

Writer's Impression

動きが非常に軽く、機動力に優れた機体。その上格闘・射撃も強力。特に格闘の破壊力はバツグンで、接近戦では無類の強さを誇るぞ。チャージショットは発生が早く、弾速も速い上に高威力。格闘をキャンセルして出すと効果的だ。格闘を警戒されてもチャージショットキャンセルがあるので穴が少ない。攻撃面に関しては最強クラスの機体だ。各武装をフル活用して、ワンパターンにならないよう多彩な攻撃で相手をほんろうしよう。



新たな機体を得てシードを覚醒させるシン・アスカ。己の信じる正義を貫くため、インパルスや「運命」の名を馳せたガンダムを駆る。その姿しかと目に焼き付けろ！



パルマ フィオキーナで敵を捉えるデスティニーガンダム。全機体中でもトップクラスの性能を持つ格闘をいくつも備えている。



シン・アスカ

ザフト所属の青年兵。前大戦中に家族を戦火に奪われており、復讐と戦争終結への想いを胸に大戦を駆ける。

インパルスシリーズ

フォースインパルスガンダム



ソードインパルスガンダム



ブラストインパルスガンダム



Writer's Impression

大きく変わったのはブラストインパルス。格闘が1種類になり、射撃での遠距離戦メインとなった。スタン効果のあるビームジャベリン（投擲）も加わり、全く新しい機体になった。

フォースインパルス、ソードインパルスは格闘1発あたりの威力は若干下がっているが、発生が早くなったり、ソードはコンボ派生が増えたりと性能に変化が見られるぞ。

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II

MOBILE SUIT GUNDAM SEED シード デスティニー

今回は、ライターが40機体を触ってみてのインプレッションを掲載。これを読んで使用機体の選定や、新しい戦略を今から考えておくといいかも。

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2006年6月下旬予定
■使用基板：SYSTEM246/SYSTEM256（※）

※ STSTEM246 機能のみを使用。

稼働に備え、戦いに必要な情報を覚えよう！

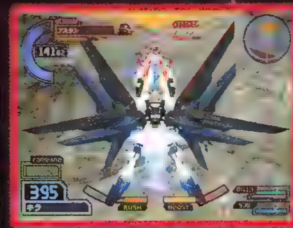
最速インプレッション！



ZGMF-X10A
フリーダムガンダム

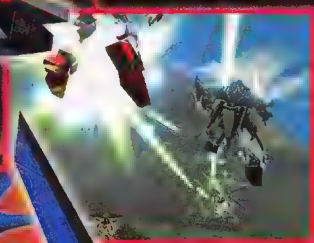
Writer's Impression

前作から続けての登場となるフリーダムガンダム。移動性能や高性能なチャージショットなど、前作と大きな差は無いようだ。さらにコストの高い機体の追加で最高クラスの性能とは言えなくなったが、コスト420の機体と組むことで、安定した活躍が期待できそう。



威力バツグンのチャージショットや、高性能のサブ射撃は今回も健在。相手のスキを見付けたら逃さず撃ち抜け！

MAIN PILOT



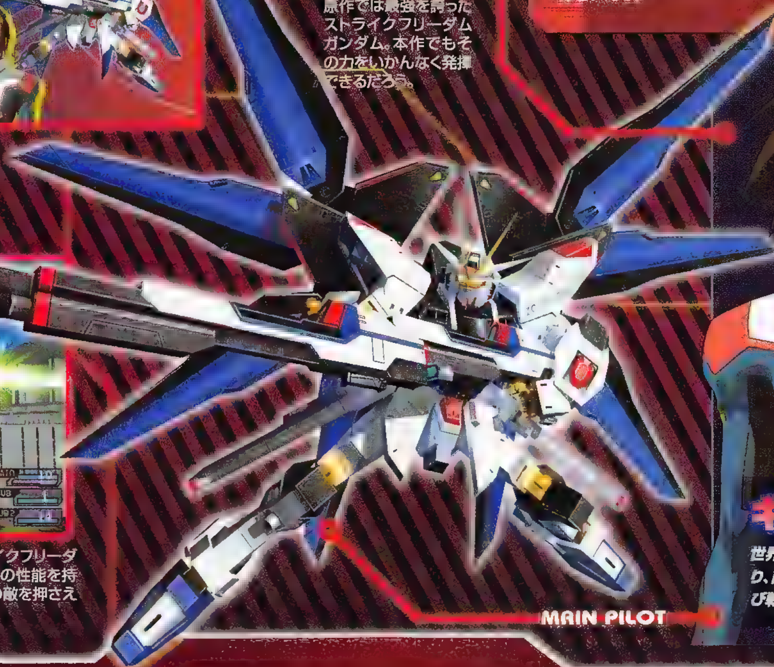


原作では最強を誇ったストライクフリーダムガンダム。本作でもその力をいかんなく発揮できるだろう。

ZGMF-X20A
ストライクフリーダムガンダム

Writer's Impression

フリーダムガンダムの後継機というだけあり、移動速度、ブースト性能などはかなり高性能。フリーダムガンダムのチャージショットに当たる武器がサブ射撃へと変更され、さらにスーパードラグーンが追加されたため、武装の種類が多い。また、原作同様、2本のビームライフルを複数の相手に撃つ「マルチロックオン」という攻撃方法が搭載され、ファンにも納得の機体といえる。

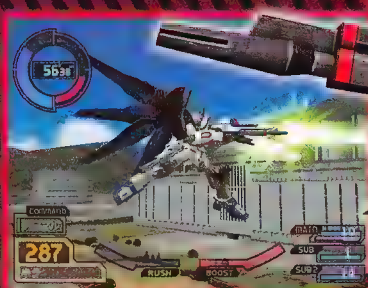




キラ・ヤマト

世界唯一のスーパーコーディネイターであり、前大戦の英雄。新たな決意とともに、再び戦場に発つ。

MAIN PILOT



複数の敵に対して同時攻撃を行なうストライクフリーダムガンダム。射撃の能力に関しては文句無しの性能を持つ。多彩な武装とマルチロックオンで、複数の敵を押さえ込んで戦場を制圧せよ！



ラクス・クライン

絶大な人気を集める、プラントの歌姫。デュランダルに対抗すべく、自らエターナル艦で反対派を指揮する。

最高峰のチームバトルアクションがこの夏、再びアーケードに登場!!

新 機体!!



ストライクフリーダムガンダムやアカツキなど、原作で人気だった機体も参戦が決定！ 原作さながらの、あの技をその手で再現してみよう！

新 キャラクター!!

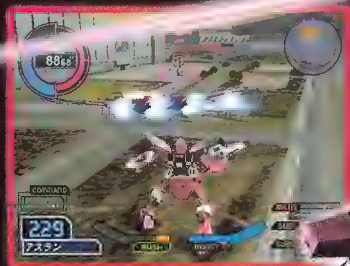


メインキャラクターから、脇役のキャラクターまで多くの搭乗者が選べる本作。何と今回は、あのラクス・クラインも搭乗キャラクターとして選択可能になった。



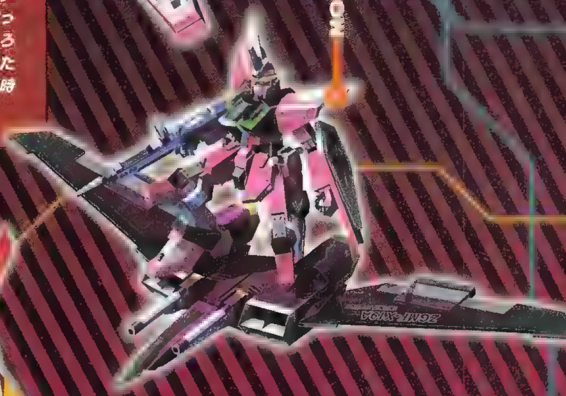
アスラン・ザラ

大戦初期にザフトに復帰し、戦いの意味に苦悩を続けた。だが最後は親友キラとともに、終戦に向けて戦う。



使用すると戻ってくるまで機動力が少々低下するものの、ヒット時には絶大な効果が期待できるぞ。

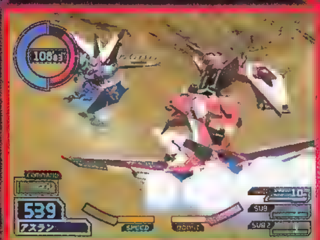


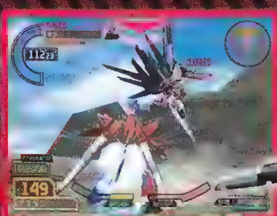


ZGMF-X19A
インフィニットジャスティス

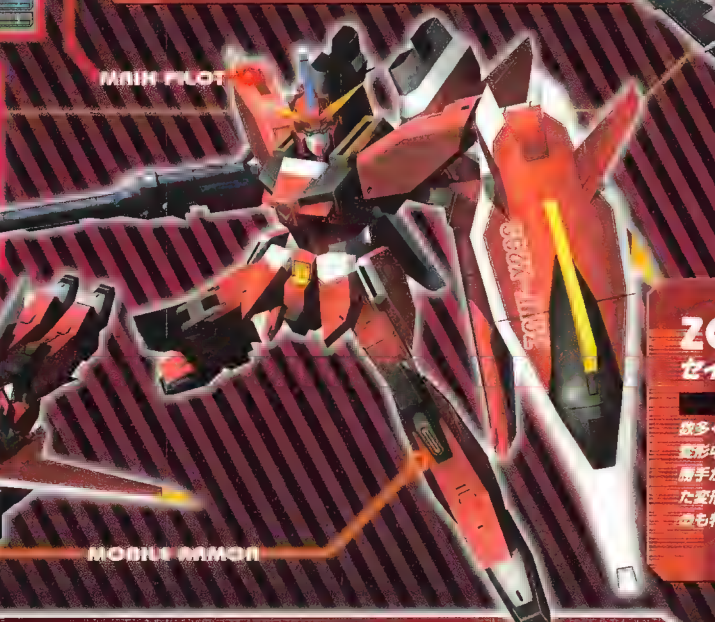
Writer's Impression

ジャスティスガンダムの後継機。武器の種類は前作のジャスティスガンダムとほぼ同じだが、何と今回はリフターに乗って移動することが可能になった！　通常のブーストダッシュよりも高速で移動することができ、もちろんその間はビームライフルを撃てるのだ！　素早い機体の好きな人にはたまらない性能といえる。また、サブ射撃のリフターをヒットさせると長時間相手を拘束でき、2対1の状況を作りやすくなっている。





可変機体の中でもトップクラスの性能を持つ。その機動力を生かし縦横無尽に空を飛び回れ！



ZGMF-X23S
セイバーガンダム

Writer's Impression

数多く居る変形機体の中でも、トップクラスの性能を持つ。特に変形中のサブ射撃は威力が高い上に当てやすいので、非常に使い勝手がいい。変形解除が早く、常に変形状態で戦うと強いぞ。また変形時特有の固定格闘攻撃が無く、直接各種格闘に移行できるのも特徴的だ。同コスト機最強候補の一角といえる。

BATTLE SYSTEM

基本操作

まずは基本であるレバー、ボタンの使い方を把握しておこう。本作からプレイする人は、操作ミスの無いようにしっかり覚えよう。





本作では相手の戦力ゲージを0にすることで勝利となる。それまでは何度も出撃できるが、強力な機体ほど撃墜されると大きく減少する。



ボタンの同時押しで行なう行動も多数存在する。それぞれ特殊なものが多く、とっさに使えるようになると戦力がアップするぞ。



MBF-02
ストライクルージュ

Writer's Impression

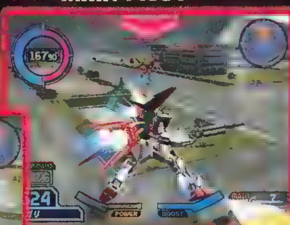
前作から引き続き登場となるストライクルージュ。バランスのいい武装と高い格闘能力は健在で、接近戦ではかなりの強さを発揮しそうだ。コスト450のほかの機体は特殊なものが多いこともあり、扱いやすさは同コストの中でも群を抜いているぞ。

MAIN PILOT

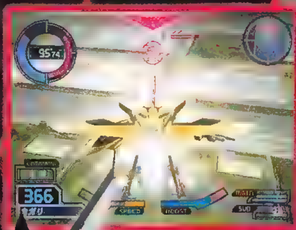


カガリ・ユラ・アスハ

父ウズミの後継者として、代表首長に就任したオーブの姫君。数々の悲劇を経て、首長の自覚と素質に目覚める。



ストライクルージュはビームライフル、バルカン、シールドなど必要なものがそろっている。どんなプレイヤーにもオススメ。



アカツキはビームを反射できるので、防御から攻撃に転じられるのが強み。鋭い読みと反応で相手のビームを封殺せよ！



射撃武器が豊富だが、格闘もバッチリこなせるムラサメ。格闘がヒットしたときの演出が非常にカッコイイ！





MAIN PILOT

MAIN PILOT

MBF-M11S
ムラサメ

Writer's Impression

武装がビームライフル、バルカン砲、ミサイル（ハヤテ）と豊富なだけでなく、コスト280ながらも変形が可能な点がこの機体の最大の特徴。機動力が高いので、コスト590の機体のパートナーとして頼りになりそうだ。

ORB-01
アカツキ（オオワシ装備）

Writer's Impression

ビームライフルにバルカン砲と、高コスト機としてはスタンダードな武装を持ち、チャージショットも持っているので扱いやすいアカツキ。しかし、決してそれだけの機体ではなく、特殊格闘を行なうことですべてのビーム兵器を反射する「ビームリフレクター（ヤタノカガミ）」を使用できる。それ以外の攻撃に対しては無防備になるが、うまく跳ね返して相手に反撃できたときのそう快感は格別だぞ！



ババ

オーブ軍所属の、生粋の軍人。クレタ沖海戦で敗北を喫った後、命を賭した特攻でミネルバの副砲を破壊した。

ステップ

前後左右、どれかに素早くレバーを2回入れることでステップが可能。2回目のレバーを入れる長さで移動距離が変化する。とっさの回避に便利だが、ブーストゲージの消耗が激しく、終わり際にスキがある。

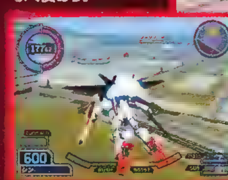


ジャンプ

ジャンプボタンを押すことで、その場から飛び上がることが可能。ボタンを押し続けることで徐々に高度が上がっていく。ブーストゲージの消耗はほかの行動に比べて少ない。



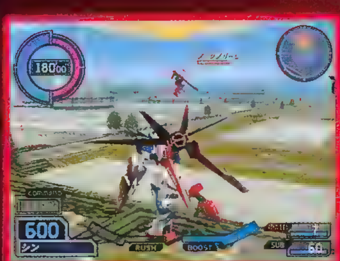
高い位置からの攻撃は有効な攻撃手段。うまく使おう。



高く飛び上がった後にもブーストダッシュを行なうことができる。

移動

地上で進みたい方向にレバーを入れることで歩いて移動できる。移動速度は速くないが、ブーストゲージを消耗せず、そのほかの行動に即移れる。相手との距離が遠いときは歩いて攻撃を避けられるので、歩いての様子見は重要なのだ。



ブーストダッシュ

ジャンプをした後に素早くジャンプボタンを2回押すことでできるブーストダッシュ。移動速度が非常に速く、高速で動くことができる。最も多用する動きの一つだ。



ZGMF-1000/A1
ガナーザクウォーリア(ルナマリア機)

Writer's Impression

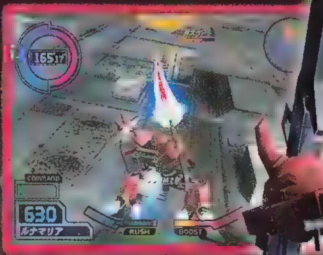
単発で高威力のビームを持つ、遠距離射撃戦向きの機体。注目すべきはメイン射撃よりも、よろけを誘発できるハンドグレネード。ヒット後はメイン射撃が確定して大ダメージを与えられるぞ。投げ方が2通りあるので、状況に応じての使い分けが可能だ。通常のガナーザクウォーリアよりコストが高いので、チーム編成に応じて乗り換えるといいだろう。



ルナマリア・ホーク

シンたちと同じ、ミネルバ所属のパイロット。アスランに想いを寄せるも届かず、やがてシンに魅かれていく。





格闘機体に見えて実は射撃の性能が高い。ただし、弾数が少ない点に注意。





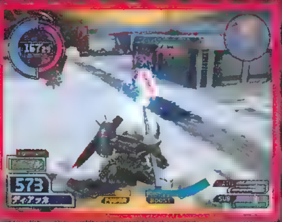
イザーク・ジュール

ザフトで前大戦同様一部隊を率いる、激しい気性のエース。アスランたちとは確執もあったが、やがて和解していく。

ZGMF-1001/K
スラッシュザクファントム

Writer's Impression

ブーストの上昇性能が高く、高飛びがメインの立ち回りになる。射撃武器の弾数が少ないので、残弾管理をしっかりして無駄撃ちをしないように。格闘の威力は高いので、格闘をちらつかせながら射撃でけん制して立ち回ると、相手にかなりのプレッシャーを与えることができるぞ。



高威力のビーム兵器オルトロス。一撃の破壊力では、高コストの機体にも引けを取らないぞ。

ZGMF-1000/A1
ガナーザクウォーリア

Writer's Impression

遠距離射撃戦向きなのは、ルナマリア機と同じ。しかし、こちらはコストが低い分、高コストの機体と組む事ができるのが強み。チャージショットはルナマリア機のように撃ることでできないがチャージに必要な時間が短いのでさまざまな局面で狙っていけそうだ。格闘は信頼性に欠けるので、できる限り敵から距離を置いて戦っていこう。





ディアッカ・エルスマン

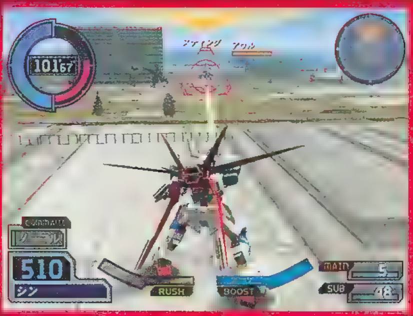
前大戦の後ザフトに復帰。ジュール隊の副官としてユニウスセブンやレクイエムの攻防戦などで、終戦まで活躍する。

BATTLE SYSTEM

射　撃

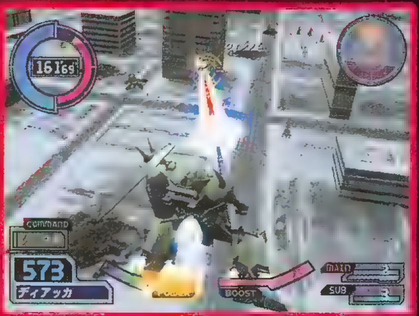
ほとんどの機体のメインの攻撃になるのが射撃。そのほとんどには弾数に制限があり、消耗した弾は徐々に回復するものと、使い切ったら一定時間で一気に回復する2タイプがある。

メイン射撃



最も多用する攻撃手段。使い勝手のいい武装が多く、けん制、反撃などに使える。また、見た目が同じようなビームライフルでも、機体ごとに攻撃力などが細かい部分で差がある。

チャージショット



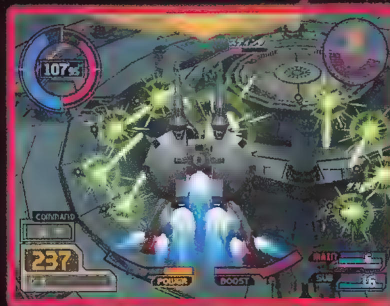
一定時間射撃ボタンを押し続けた後に、ボタンを離すと使える強力な攻撃。攻撃力は高いが、スキは大きい。弾を消費せず使える上、格闘やほかの射撃のモーションをキャンセルして撃てるのがポイント。



レイ・ザ・バレル

ザフトの赤服を着る、ミネルバ艦のエース。その出生には重大な秘密があり、本人はその苦悩の果てに……。





数多のドラグーンを駆使したオールレンジ攻撃は脅威だ。その姿はかつてキラたちを苦しめたあの男に似ている……。

ZGMF-1001/M
ブレイズザクファントム

Writer's Impression

高性能のチャージショットが魅力。格闘やメイン射撃をキャンセルして積極的に狙っていこう。射撃・格闘共に使いやすい攻撃がそろっているのでオールレンジで戦える。機動性能も高いので初心者でも扱いやすいぞ。多少火力が低い感はあるが気にならない程度。特に目立った欠点の無いバランスの取れた機体だ。

ZGMF-X666S
レジェンドガンダム

Writer's Impression

スタン効果のあるドラグーンシステム（ビームスパイク）が強力。通常のドラグーン射出に交ぜて使えば弾切れの心配は皆無。遠距離戦では間違い無く最強だろう。ただし、動きが重いので接近されると厳しい。対戦ではいかに遠距離戦に持ち込むかが勝利のカギとなるぞ。また、マルチロックオン可能なチャージショットも魅力。2機に追いかけられたときの迎撃に使うなど、さまざまな使い方が期待できる。研究のしがいがありそうだ。



どんな距離でも戦える万能機体。多くの局面で活躍が期待できる。



サポート機としてだけでなく、単体でも活躍できるぞ。





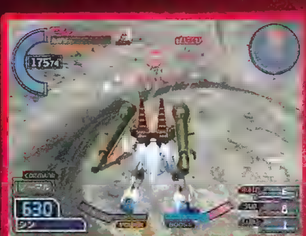
ZGMF-1000
ザクウォーリア

Writer's Impression

ガナーザクウォーリアとは異なり、近～中距離で戦う機体。特に目立った特長は無く、可も無く不可も無いというオーソドックスな機体といえる。前線に出過ぎると狙い撃ちされてしまうので注意が必要だ。コスト560の機体と組んで援護役に回るのがベスト。

サブ射撃

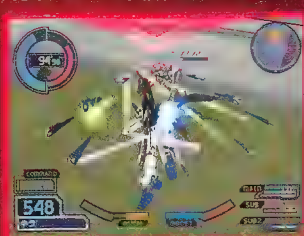
射撃＋格闘ボタンの同時押しで使用できるサブ射撃。バルカンのような攻撃のフォローに使うようなものから、フリーダムガンダムのように高い威力を持つビーム砲まで、機体ごとに多種多様だ。使いこなすのは難しいが、状況に応じて使えれば戦力は格段に上がる。



攻撃のパターンが違うだけで、消耗する弾はほかの射撃と共有のものもあるぞ。

特殊射撃

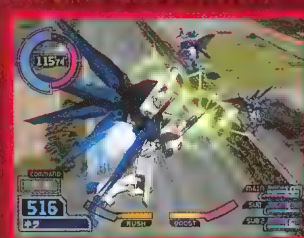
サブ射撃のほかに、射撃＋ジャンプボタンを同時押しすることで、特殊射撃を撃てる。こちらは、ミサイルなどのクセの強い武器が多い。メイン、サブ、特殊射撃と持つ機体であれば、すべて使いこなすことで攻撃のバリエーションを広げられる。また、単純に武装が多い分弾の数が多く、その分攻撃できる回数も増えるぞ。



ストライクフリーダムガンダムであれば、格闘との同時攻撃も！

マルチロックオン

チャージショットのためが完了した後に、素早くターゲットを切り替えることで、2体の相手を同時に攻撃できる。これが使用できるのは一握りの機体のみ。使いこなせれば、驚異の戦力となる。





スティング・オークレー

エクステンデッド(強化人間)のリーダー格。アーモリーワンでカオスガンダムを強奪し、そのまま操縦者となる。



アウル・ニーダ

特殊部隊ファントムペイン所属の、エクステンデッドの一人。強奪したアビスガンダムを駆る。



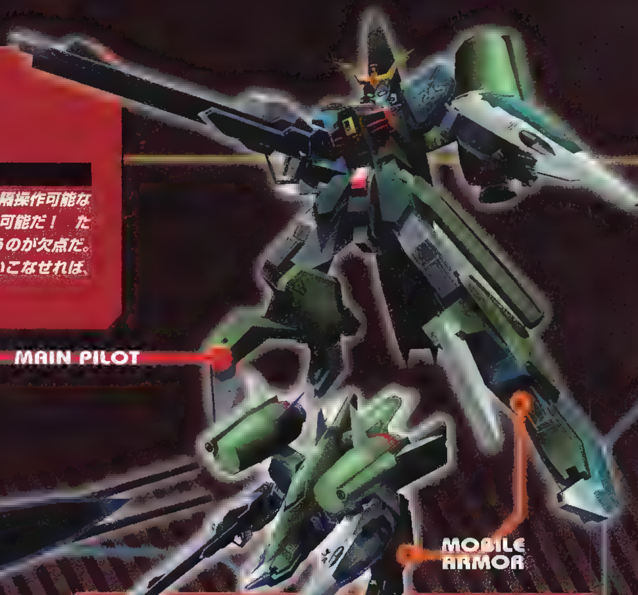
ステラ・ルーシェ

エクステンデッドの一人で、乗機はガイアガンダム。戦闘のさなか、シンと深く心を通わせる。

ZGMF-X24S
カオスガンダム

Writer's Impression

変形が可能な上、いわゆるドラグーンとは違うタイプの遠隔操作可能な武装を持っているのが特徴。もちろん本体との同時攻撃も可能だ！　ただ、ポッドを切り離している間は、機動力が落ちてしまうのが欠点だ。しかし、任意のタイミングで弾を撃てる兵装ポッドを使いこなせれば、ドラグーンのような強力な攻撃が展開できるだろう。





ZGMF-X31S
アビスガンダム

Writer's Impression

巨大なランスがとにかく目立つアビスガンダム。しかし、決して格闘攻撃にのみ特化した機体というわけではなく、射撃武器が充実しており、とにかく撃ちまくりたい人にもぴったりな機体。また、原作同様水中でも高い能力を発揮できるのも特徴の一つ。もちろん変形も可能だぞ。



ZGMF-X88S
ガイアガンダム

Writer's Impression

武装はビームサーベルとバルカンと、非常にスタンダード。しかし、変形状態はほかの可変機体と一線を画する仕様。変形するとバクゥのように高速で地上を走り、変形したまま格闘すら行なうことも可能。変形状態で接近して格闘を行ない、ヒットしたら再び変形して距離を取る、という一撃離脱の戦法が有効かもしれない。

BATTLE SYSTEM

格闘

格闘ボタンを押すことで、ビームサーベルや機体の手足で攻撃する。ある程度近くの相手でなくては当たらないが、ほとんどは射撃より威力が高い。また、見た目も派手でカッコイイぞ。

格闘コンボ



格闘攻撃がヒットしたときに、特定のレバーとボタンを組み合わせて押すことで、機体特有の格闘コンボを出せる。全段ヒットすれば非常に威力が高い。さらに、硬直を射撃でキャンセルすることもできる。

レバー入れ格闘



前、または左右にレバーを入れて格闘ボタンを押すことで通常とは異なる格闘が使える。大まかに、前はリーチや追尾性に優れたものが多く、左右は発生の早いものが多い。起き攻めや反撃など、状況に応じて使い分けよう。

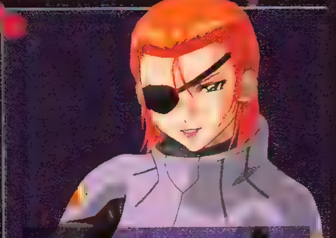


MAIN PILOT

ZGMF-X09T
ドムトルーパー

Writer's Impression

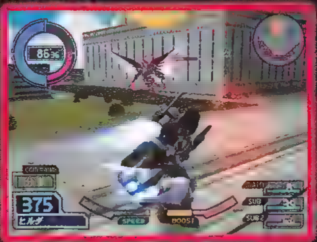
巨大なバズーカ「ギガランチャー」を抱えたドムトルーパー。メイン射撃でバズーカの実弾、サブ射撃でビームと戦況に応じて撃ち分けられる。特殊射撃では、一部のビーム兵器を正面から受けた場合に限り無効化できる対ビームバリアが使えるぞ！　さらにホバー移動をしているため、移動速度もかなり速いようだ。特殊な機体に見えるが、実は扱いやすい機体だ。



ヒルダ・ハーケン

前大戦でクライン派の一員として活躍した古参兵で、ドムトルーパー隊のリーダー格としてエターナルに合流する。

MAIN PILOT



ドムトルーパー独自の兵器、対ビームバリアを展開して一気に接近。ビーム兵器の天敵となれるか？



マーズ・シメオン

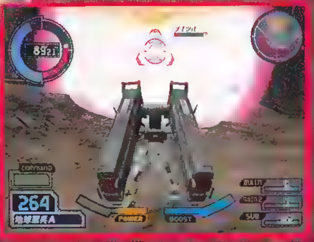
ヒルダの部隊員で、作戦立案の要。ドムトルーパーの性能と高い技量により、彼らの部隊は多大な戦果を挙げた。



ネオ・ロアノーク

部下の信頼も厚い、特殊部隊ファントムペインの隊長。仮面で顔を隠しているが、そこに隠された真実とは……？





接近戦の得意なネオ機、遠距離ですさまじい火力を誇るミサイル装備型。ウィンダムは多彩なバリエーションがウリだ。

MAIN PILOT



ヘルベルト・フォン・ラインハルト

エターナルのドムトルーパー隊の中核。マーズによって立案された作戦を、ち密に練って実行する参謀的存在。

MAIN PILOT

ウィンダムシリーズ

ウィンダム（ネオ機）



ウィンダム（ジェットストライカー）



ウィンダム（ミサイル）

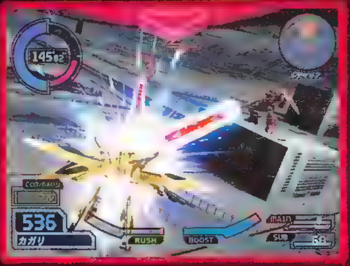


Writer's Impression

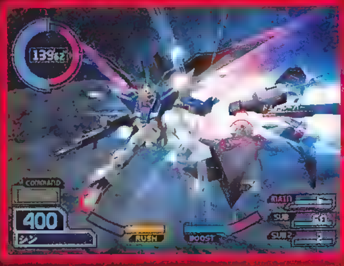
ウィンダム（ネオ機）はノーマルのウィンダムより高性能。コスト420ながらも、射撃武器、格闘ともに使い勝手がいい。ウィンダム（ジェットストライカー）はコスト280の機体の中では最もスタンダードな機体。コスト590の機体と組ませやすい。ウィンダム（ミサイル）の大型ミサイルポッドから撃ち出されるミサイルは、着弾すると大爆発を起こすぞ。

特殊格闘

格闘とジャンプボタンを同時押しすることで使用できる、特殊な格闘攻撃。



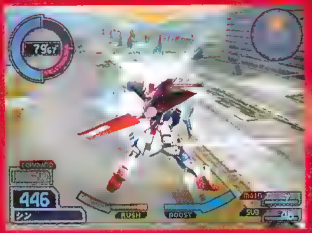
アカツキのように格闘を行なわずにビームを跳ね返す、特殊な行動を取る機体も居る。クセがあって使い方が難しいので、要練習。

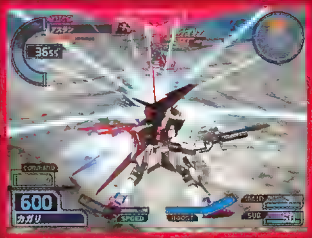


デスティニーガンダムの特殊格闘は威力が高く演出はド派手！　非常にカッコイイのでチャンスがあれば決めたい攻撃だ。

シールドガード

シールドを持つ機体は、レバーを素早く下→上と入力することで、シールドを構えることができる。シールドは、相手の攻撃の種類を問わず防ぐことができる。ただし、ブーストゲージが無いと使用できないので注意しておこう。





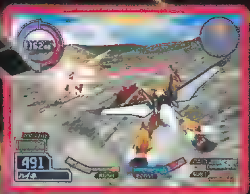


ハイネ・ヴェステンフルス

ザフト特務隊FAITHのパイロット。ディオキアでミネルバに合流し、気さくな性格からシンたちとも打ち解ける



MAIN PILOT



ZGMF-X2000
グフイグナイテッド（ハイネ機）

Writer's Impression

また目通りの接近戦機体。格闘よりも3種類あるスレイヤーウィップでの攻撃が強力だ。特に特殊射撃での捕縛からのコンボは絶大な破壊力を誇る。ここぞというときに狙って、一気に勝負を決めよう！　また、サブ射撃はレバー入力でなぎ払う方向を変えられる。相手の動く方向を読んで当てていこう。接近すればかわすのは困難だ。

ジンシリーズ



ZGMF-1017M2 ジンハイマニューバ2型

ZGMF-LRR704B 長距離強行偵察複座型ジン

YMF/S-3 ジン オーカー

Writer's Impression

前作からの変更点はジン オーカーのコストが210から200に下がったのみ。コスト590の機体と組めば2回撃墜されてもいい。注目すべきはジンハイマニューバ2型が持つカウンター。相手の格闘攻撃に合わせて出すとコンボが発動し、大ダメージを与えられる。長距離強行偵察複座型ジンは同コスト内で性能のいい機体が居るので、選ぶのは悩みどころだ。



ZGMF-2000
グフイグナイテッド

Writer's Impression

通常のグフイグナイテッドはグフイグナイテッド（ハイネ機）よりコストが低い分、性能も落ちる。しかし、コスト560と組めるので使い勝手はいいかも。相方が高コストを使用している上、スレイヤーウィップが使いたい人はこちらを選ぼう。

UMF-4A
グーン

Writer's Impression

相変わらずのカワイイ動きが特徴的。性能に大きな変更点は見られない。強化は無しかと思いきや、コストが270から200にダウンした！　機体性能は低くてもコスト590の機体と組めるとあって、使用機会も増えると思われる。





TMF/A-802
バクゥ（ミサイルポッド）

TMF/A-802
バクゥ（レールガン）

Writer's Impression

前作に比べるとブーストダッシュ中の切り返しやステップといった操作がやりやすくなった。操作性の問題で抵抗があった人でも使ってみると面白いかもしれない。また、ミサイルポッド装備型には拡散発射が追加。戦い方に幅が広がって強化されたぞ。ラゴゥが居なくなった今、犬使いにはうれしい強化だ。



サトー

ユニウスセブンを落下させたZ.A.F.T.の元軍人。血のバレンタインで自身の娘を失い、ナチュラルへの強い敵対心を持つ。

MAIN PILOT

BATTLE SYSTEM

覚　醒

攻撃のヒットや被弾、撃墜などの要素で覚醒ゲージが上昇し、一定以上たまった状態で射撃、格闘、ジャンプの3ボタンを同時押しすることで発動する覚醒。一定時間機体がパワーアップするぞ。

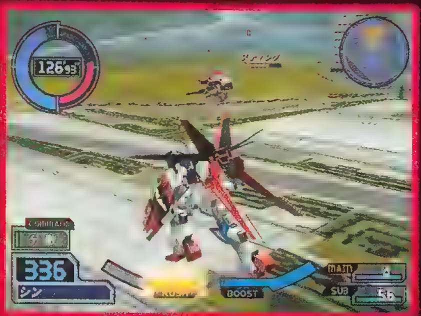
覚醒システム

覚醒は、ラッシュ、スピード、パワーの3タイプから選ぶ。この選択はプレイヤーごとに選ぶことができるので、それぞれ違った覚醒システムを使うことも可能だ。自分の機体に合ったものをチョイスしたい。



50%発動

今作では、ゲージが50％以上あれば覚醒を発動できる。ただし、覚醒の持続時間はゲージの長さで変化するので、50％たまったら即発動するのがいい、というワケではない。チャンスやピンチの場面を見極めて使っていこう。





TFA-2
ガズウート

Writer's Impression

前作のザウートから武装が変わっただけ……、と思いきやかなり強化されている。特にメイン射撃のホーミング性能が高く、中距離でばら撒くと相手にプレッシャーを与えられるぞ。ただし狙われるとキツイので前方詰みの際は否めないか……。



UMF/SSO-3
アッシュ

Writer's Impression

回避と攻撃を兼ね備えた特殊格闘が魅力。着地のごまかしに使うと効果的だ。多少距離があっても届くので奇襲にも使えるぞ。各種射撃が充実していて多彩な攻撃ができる。ただし機動力が低いので、追うのも追われるのもキツイ面がある。

ダガーシリーズ

ダガーL
（ジェットストライカー）
GAT-02L2

ダガーL
（キャノン砲）
GAT-02L2



ダークダガーL
GAT-02L2



Writer's Impression

ダガーL（ジェットストライカー）は、スタンダードなタイプ。ダガーL（キャノン砲）は、肩の巨大なキャノンから実弾を発射する。接近戦は苦手なようだ。ダークダガーLはバズーカを装備。ヒット時はダウンを奪えるので、支援向きだろう。コストは皆同じなので相方に合わせて使い分けたい。



AMF-101
ディン

Writer's Impression

前作からの変更点は特に無いようだ。ブーストの速さを生かした戦い方が基本となる。コスト270ということもあり、相方を選ぶのが難しい。ミサイルの性能がアップしているので、上空からの攻めが有効になるだろう。

ZGMF-601R
ゲイツR

Writer's Impression

接近戦での★格闘が非常に強力。それだけで戦えるといっても過言ではない性能を持っている。サブ射撃はレールガンで、中距離からの攻撃も可能。射程が短いという、前作のゲイツの欠点が見事にカバーされているぞ。まさに死角無しだ。

AMA-953
バビ

Writer's Impression

一言で言うと変形できるバスターガンダム。武装は似てても戦い方は全く別で、変形状態がメインとなる。MS形態では格闘用武装を持たず、MS形態では機動力が低い。変形状態で付かず離れず飛び回り、多彩な射撃で攻撃しよう。

ラッシュ

前作の覚醒に最も近いのが「ラッシュ」。連続で射撃や格闘を行なうことができる。連続攻撃が決まればダメージ、そう快感ともにバツグン！　プレイヤーの腕の見せどころだ。連続攻撃の好きな人にオススメ。また発動中は、防御力とリロード速度も大幅アップする。

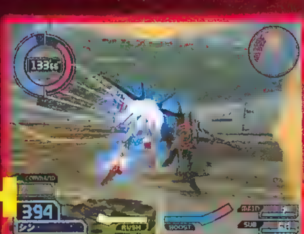
スピード

圧倒的な速度を発揮できるのが「スピード」。特にブーストダッシュの速度は驚異的。追跡、回避と機動力が必要な場面で使おう。また、あらゆる行動をステップとジャンプでキャンセルすることが可能だ。格闘を回避されても反撃を受けにくいぞ。

パワー

攻撃の威力が上昇する「パワー」。その威力は絶大で、単発の攻撃で耐久力を大幅に奪うことが可能。さらに、少しくらいの攻撃を受けてもよろけないので強気に狙っていける。低コストの機体でも一撃必殺を可能にするので、どんな場面でも大逆転が狙えるぞ。

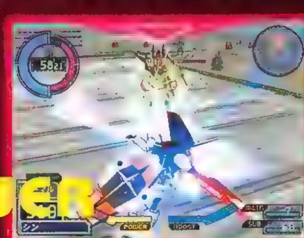
RUSH



SPEED



POWER



機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合

地球連合軍モビルスーツ

★プレイヤーチームの(対人戦時/CPU戦時)総コストは1000、CPUの味方時はコストが半分
青文字……ビーム属性　赤文字……実弾　●……チャージショット可能な武装(チャージショットは弾数の消費無し)　※……ほかの射撃の弾と共通

名称	コスト	適性	耐久力	変形	ガード	メイン射撃	弾数	サブ射撃	弾数	格闘	弾数	特殊格闘	弾数	特殊射撃	弾数	その他・備考
カオスガンダム	450	宇宙/地上	600	○	○	●ビームライフル	7	機動兵装ポッド	4	ビームサーベル	-	-	-	誘導ミサイル(ファイヤーフライ)	8	機動兵装ポッドは、通常入力で自機周囲に展開、レバーと同時入力で敵周囲に展開。ポッド切り離し中に特殊射撃でミサイル、射撃で自機と同時にビームを発射。
アビスガンダム	450	宇宙/地上	630	○	○	連装砲	20	一斉射撃	4	ビームランス	-	-	-	高速誘導魚雷	12	MA形態時は、射撃で連装砲後方射撃、サブ射撃で前方にビーム砲。サブ射撃の一斉射撃は2弾を1回で消費。
ガイアガンダム	450	宇宙/地上	600	○	○	●ビームライフル	7	バルカン砲	60	ビームサーベル	-	-	-	-	-	チャージショットは最大3発まで連射可能。2発目以降、弾数消費。
ダガーL(ジェットストライカー装備)	270	地上	420	×	○	ビームライフル	4	頭部バルカン(トーデスシュレッケン)	60	ビームサーベル	-	-	-	ロケット弾	12	-
ダガーL(キャノン砲装備)	270	宇宙/地上	450	×	○	ビームライフル	4	キャノン砲	10	ビームサーベル	-	-	-	貫入弾(スティレット)	2	-
ダークダガーL	270	宇宙/地上	430	×	○	バズーカ	8	頭部バルカン(トーデスシュレッケン)	60	ビームサーベル	-	-	-	貫入弾(スティレット)	2	-
ウィンダム(ジェットストライカー装備)	280	地上	500	×	○	ビームライフル	5	頭部バルカン(トーデスシュレッケン)	60	ビームサーベル	-	-	-	ミサイル(ドラッヘ)	8	-
ウィンダム(ミサイル装備)	280	宇宙/地上	560	×	○	シールドミサイル	12	頭部バルカン(トーデスシュレッケン)	60	ミサイル	2	-	-	-	-	シールドミサイルは2発連射可能。
ウィンダム(ネオ機)	420	地上	450	×	○	ビームライフル	4	シールドミサイル	2	ビームサーベル	-	-	-	ミサイル(ヴュルガー)	4	-

オーブ軍モビルスーツ

★プレイヤーチームの(対人戦時/CPU戦時)総コストは1000、CPUの味方時はコストが半分
青文字……ビーム属性　赤文字……実弾　●……チャージショット可能な武装(チャージショットは弾数の消費無し)　※……ほかの射撃の弾と共通

名称	コスト	適性	耐久力	変形	ガード	メイン射撃	弾数	サブ射撃	弾数	格闘	弾数	特殊格闘	弾数	特殊射撃	弾数	その他・備考
ストライクフリーダムガンダム	590	宇宙/地上	700	×	○	●ビームライフル	10	一斉射撃:ビーム&実弾	1	ビームサーベル	-	-	-	ドラグーンシステム	14	チャージショットは、チャージ中にロックオン切り替えでマルチロックオン可能。サブ射撃はレールガン(実弾)+ビーム両方発射。
フリーダムガンダム	560	宇宙/地上	680	×	○	●ビームライフル:チャージはビーム&実弾	8	プラズマ収束ビーム砲	2	ビームサーベル	-	-	-	-	-	サブ射撃は2発ずつ発射。チャージショットはレールガン(実弾)+ビーム両方発射。
インフィニットジャスティスガンダム	590	宇宙/地上	700	○	○	●ビームライフル	8	リフター(ファトゥム01)	1	ビームサーベル	-	-	-	ビームブーメラン	1	チャージショットを上レバー格闘中に発射後は射撃連射が可能。(連射時のみ、弾数消費) 格闘+レバー下でアンカー射出。 ファトゥム01はレバー左右入力で撃ち分け可能。
アカツキ(オオワシ装備)	560	宇宙/地上	680	×	○	●ビームライフル	8	頭部バルカン	60	ビームサーベル	-	ビームリフレクター(ヤタノカガミ)	-	-	-	ビームリフレクターはビームのみを、ロックオンしている敵に反射。
ストライクルージュ	450	宇宙/地上	600	×	○	ビームライフル	7	頭部バルカン(イーゲルシュテルン)	60	ビームサーベル	-	-	-	-	-	-
ドムトルーパー	450	宇宙/地上	630	×	○	ギガランチャー/バズーカ	10	ギガランチャー/ビームマシンガン	50	ビームサーベル	-	-	-	ビームバリア(スクリーミングニンバス)	100	ビームバリアは、ビームのみ無効化、移動可能。サブ射撃は長押しで最大5連射。
ムラサメ	280	宇宙/地上	500	○	○	ビームライフル	5	頭部バルカン	60	ビームサーベル	-	-	-	ミサイル(ハヤテ)	4	変形中の格闘は、攻撃判定は無し。標的に向かって方向転換するための技。(射撃用)

業界最速!!

DESTINY コスト考察



ついに公開されたコスト表を元にライター二人が軽く触ってみた状態で、稼働前に好き勝手に考察。前作のセオリーからいろいろと妄想しているが、この考察がズバリ的中するのかどうか……。稼働したらプレイして、結論を出してみてほしい。

ニクマン:今回一番魅力的なのは、やっぱり最高コスト590の存在だね。これが420とは組みにくいところがミソ。590と組みやすい低コストがやっと日の目を見る時が来たって感じだね。

ニョホ:確かに。性能的に見ても悪くはないし、使われる機会は増えるだろうね。ただ結局低コストが片追いされて終わりっしょ。対戦ではキツイよ。

ニクマン:いやガズウートならやってくれる! コスト200なら2機墜ちできるし。

ニョホ:だから逃げられないと無理だって。組むなら280になるだろうね。まぁ結局のところ、対戦では560と420のコンビが主流になるでしょ。新機体・カッコイイ・強いのアカツキが大人気と見た。

ニクマン:アカツキはずるい……。

ニョホ:まだ420の機体性能が未知数だから何とも言えないけどね。僕は実際に対戦するなら450×2がいいと思うな。バリエーションが多いから飽きないだろうし。

ニクマン:450×2の組み合わせは対戦のマンネリ化を防いでくれるからいいね。今のとこ強そうなのはフォースインパルスガンダム、セイバーガンダム辺りかな。というか今回の機体はクセのある機体が多過ぎる……。

ニョホ:変形機体が多いからね。ブレイズザクファントムはスタンダードな機体だと思うけど。今回は一つの機体に慣れるまで時間が掛かりそうだね。

ニクマン:しばらくは金ピカの機体と戦い続けることになるのか……。

vs.Z.A.F.T.Ⅱ コスト&機体データ一覧

Z.A.F.T.軍モビルスーツ

★プレイヤーチームの(対人戦時/CPU戦時)総コストは1000、CPUの味方時はコストが半分
青文字……ビーム属性　赤文字……実弾　●……チャージショット可能な武装(チャージショットは弾数の消費無し)　※……ほかの射撃の弾と共通

名称	コスト	適性	耐久力	変形	ガード	メイン射撃	弾数	サブ射撃	弾数	格闘	弾数	特殊格闘	弾数	特殊射撃	弾数	その他・備考
デスティニーガンダム	590	宇宙/地上	720	×	○	●ビームライフル	5	バルカン砲	60	ビームソード(アロンダイト)	-	-	-	ビームブーメラン	2	-
レジェンドガンダム	590	宇宙/地上	700	×	○	●大型ビームライフル	6	ドラグーン・システム	16※	ビームジャベリン	-	ドラグーンシステム(ビームスパイク)	-	ドラグーンシステム(一斉)	16	チャージショットは、チャージ中にロックオン切り替えでマルチロックオン可能。
フォースインパルスガンダム	450	宇宙/地上	600	×	○	ビームライフル	7	バルカン砲	60	ビームサーベル	-	-	-	-	-	-
ソードインパルスガンダム	450	宇宙/地上	650	×	○	ビームブーメラン(フラッシュエッジ)	2	バルカン砲	60	レーザー対艦刀(エクスカリバー)	-	-	-	ビームライフル	3	ビームライフルは3連射。
ブラストインパルスガンダム	450	宇宙/地上	630	×	○	●高エネルギービーム砲(ケルベロス)	6	ミサイルランチャー(8弾)	16※	ミサイルランチャー(2弾)	16※	ビームジャベリン	-	ビームジャベリン(投擲)	1	ケルベロスはチャージショット中、レバーで方向操作可能。
セイバーガンダム	450	宇宙/地上	550	○	○	●ビームライフル	6	プラズマ収束ビーム砲	4	ビームサーベル	-	-	-	-	-	溜め射撃(プラズマ収束ビーム砲の掃射)はチャージショット中、レバーで方向操作可能。
ザクウォーリア	420	宇宙/地上	580	×	○	ビーム突撃銃	6	ハンドグレネード	4	ビームトマホーク	-	-	-	-	-	-
ガナーザクウォーリア(ルナマリア機)	450	宇宙/地上	630	×	○	●高エネルギービーム砲(オルトロス)	3	ハンドグレネード(1弾)	8※	ビームトマホーク	-	ハンドグレネード(1弾)	8※	ハンドグレネード(4弾)	8※	オルトロスはチャージショット中、レバーで方向操作可能。
ガナーザクウォーリア	420	宇宙/地上	580	×	○	●高エネルギービーム砲(オルトロス)	2	ハンドグレネード(1弾)	4※	格闘	-	ハンドグレネード(1弾)	4※	-	-	こちらのオルトロスはチャージショット中の方向操作不可能。
ブレイズザクファントム	450	宇宙/地上	550	×	○	●ビーム突撃銃:チャージは実弾(ミサイル)	5	誘導ミサイル(ファイヤビー)	8	ビームトマホーク	-	-	-	-	-	-
スラッシュザクファントム	450	宇宙/地上	630	×	○	ビーム突撃銃	3	ガトリングビーム砲(ハイドラ)	40	ビームアックス	-	-	-	-	-	サブ射撃は、押す時間の長さによって発射する弾数が変化。また、発射中にレバーで左右に振れる。
グフイグナイテッド(ハイネ機)	450	宇宙/地上	630	×	○	4連装ビームガン(ドラウプニル)	50	スレイヤーウイップ	1※	ビームソード(テンペスト)	-	スレイヤーウイップ【薙払い】	1※	スレイヤーウイップ【捕縛】	1※	特殊射撃のスレイヤーウィップは、捕らえた後「格闘」連打で追撃。「格闘+レバー入れ」で引き寄せ。サブ射撃のスレイヤーウィップは、レバー左右入力で撃ち分け可能。
グフイグナイテッド	420	宇宙/地上	580	×	○	4連装ビームガン(ドラウプニル)	40	スレイヤーウイップ	1※	ビームソード(テンペスト)	-	スレイヤーウイップ【薙払い】	1※	スレイヤーウイップ【捕縛】	1※	特殊射撃のスレイヤーウィップは、捕らえた後「格闘」連打で追撃。「格闘+レバー入れ」で引き寄せ。サブ射撃のスレイヤーウィップは、レバー左右入力で撃ち分け可能。
バクゥ(レールガン)	280	地上	500	×	×	レールキャノン	20※	レールキャノン(連射)	20※	ビームサーベル	-	-	-	-	-	レールキャノンは2発ずつ発射。サブ射撃は2×3発発射。
バクゥ(ミサイルポッド)	280	地上	500	×	×	ミサイルポッド	24※	ミサイルポッド(連射)	24※	ビームサーベル	-	-	-	ミサイルポッド(拡散)	24※	メイン射撃は2連射。サブ射撃・特殊射撃は8発発射。
グーン	200	地上	390	×	×	●魚雷	12	フォノン・メーザー砲	2	格闘	-	-	-	-	-	フォノン・メーザー砲は2発ずつ発射。魚雷は2発ずつ発射。
ディン	270	地上	450	×	×	マシンガン	80	散弾銃	2	格闘	-	-	-	ミサイルポッド	4	ミサイルポッドは4弾発射。
長距離強行偵察複座型ジン	270	宇宙/地上	480	×	×	スナイパーライフル	10	砲撃モード	-	格闘	-	-	-	-	-	-
ジンオーカー	200	地上	420	×	×	マシンガン	70	スモークディスチャージャー	3	格闘	-	-	-	-	-	-
ジンハイマニューバ2型	280	宇宙/地上	530	×	○	●ビームライフル	3	カウンター	-	斬機刀	-	カウンター	-	-	-	カウンターは、対格闘時のみ反撃可能。
バビ	270	地上	430	○	×	●ビームライフル	4	ミサイルポッド(~8弾)	16※	●ガンランチャー:チャージはビーム	2	ミサイルポッド(2弾)	16※	ミサイルポッド(2弾)	16※	-
アッシュ	270	地上	460	○	×	機関砲	80	ビーム砲	16	ビームクロウ	-	-	-	ミサイルランチャー	8	ビーム砲は4×2発発射。ミサイルランチャーは4弾発射。
ガズウート	200	宇宙/地上	430	○	×	●ミサイル(ファルコーネ):チャージはビーム	4	機関砲	100※	機関砲	100※	変形	-	-	-	-
ゲイツR	280	宇宙/地上	530	×	○	ビームライフル	5	レールガン(ポルクス)	4	ビームサーベル	-	-	-	-	-	-

ニョホ:しょうがないって。
ニクマン:そういえば今までの流れからは考えられなかった高コスト×2機のコンビはどうなんだろうか? 最高のコスト値も高くなったし、結構いけるんじゃない?
ニョホ:いや無理っしょ。
ニクマン:無理かなぁ?
ニョホ:いくら性能が高いっていっても1機ずつしか墜ちられないのはキツイ。体力調整が難しいし。形にはまれば強いかもしれないけど……。
ニクマン:まぁ、どんな組み合わせも実際に対戦を重ねてみないと、どの組み合わせがいいか分からないからね。後は稼動待ちってとこか。
ニョホ:そういうこと。

Impression

注目すべきは大きく変わった覚醒システム。スピードとパワーの二つが新たに加わり、機体や戦闘スタイルに合わせて選べるぞ。またゲージのストックが可能になったのも魅力。さまざまな戦略を考える楽しみができた。(ライター:ニクマン)

とにかくブースト消費量が大きいためステキャン合戦にはなりにくいだろう。そこで注目したいのが可変機体。変形時は通常の機体よりブーストが長いのが特徴だ。可変機体の片追いが猛威を振るうかもしれない……。(ライター:ニョホ)

新しく参戦したMSは一風変わったものが多く、そういったMSの好きな自分としてはどれも心引かれます(特にグフイグナイテッド、ドムトルーパー!)。CPU戦も前作に比べて新要素満載で、「対戦が苦手」という人でも十分楽しめます! (ライター:age)

「よく喋るな」というのが第一印象。前作でも感じたことではあるが、よりキャラクターボイスを耳にする機会が増えている。原作ファンにはたまらない演出。また、覚醒システムにも期待大。『A.E.U.G. vs. ティターンズ』よりも使い道の探りがいがありそうだ。(編集:まこーる)

いざ開戦！ 最先端情報で敵将に差を付けろ!!

今回はスタートダッシュで差を付けられないために、必要な情報をお届け！ また、『2』から始める人向けに、プレイガイドを掲載。いざ参戦だ!!

三国志大戦2
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：2006年5月24日
■使用基板：Chihiro™

Text：カイゼルちくわ、fan1.14

三国志大戦 SANGOKUSHI TAISEN

攻略本6月下旬発売決定！

アルカディアでは現在「三国志大戦2 攻略本・上巻（仮）を鋭意制作中だ！ 上巻には基本的なプレイガイド、武将カード紹介、上達のコツ、デッキ紹介など、『三国志大戦2』で戦い抜くための情報が満載！ ここから始める人はもちろんのこと、[illegible]人にも必携の一冊になるはずだ!!

ファン垂涎の"レジェンド"カードが登場!!

横山光輝「三国志」！







本宮ひろ志「天地を喰らう」！



『1』のころから、プレイヤーの間で登場が期待されていた横山光輝先生（故人）のイラストを使用した武将カードがついに登場！ 描かれている武将は、劉備、関羽、張飛。さらに根強い人気を持つ本宮ひろ志先生の「天地を喰らう」からも劉備が登場!! これらは「レジェンド」と呼ばれる、特別なレアリティとなっているものの、その能力は【R】、【SR】にあるものと同等のものとなっている（ただし専用の戦器があるかも？）。排出率は非常に低そうだが、実際の対戦で、これらがあるから強いということは無いので安心していいぞ。



【R】、【SR】と同じ能力とはいえ、群雄伝では別のカードとして認識されている。劉伝のイベントを完全制覇したいなら、必ず入手しておこう。どうしても手に入らなかったら……、友達に借りよう!!

レジェンドカードの出典

「三国志」作品を執筆した作家を聞かれたら、まず間違い無く一番多く名前が挙がると思われるのが「横山光輝」氏だろう。現在書店などで購入しやすいのは潮出版社刊の潮漫画文庫版だ。三国志の入門書としてオススメなので、読んだことがない人は、これを機に読んでみてはどうかな？



数ある三国志漫画の中でも一際異彩を放っているのがこの「本宮ひろ志」氏の「天地を喰らう」だ。三国志演義を元に、本宮ワールドがさく裂しているので、ぜひ一度体験してもらいたい。マジですごいよ（笑）。集英社より集英社文庫版全4巻が発売中。いろいろとゲーム化もされていることでも有名だ。



三国志大戦記2

記事中では、レア度を下記のように表記しています。コモン=【C】、アンコモン=【UC】、レア=【R】、スーパーレア=【SR】、群雄英傑=【HE】、レジェンド=【LE】。『三国志大戦』のVer.1.10において、Ver.1.003から居た武将と同一人物で同レア度のカードが追加されているため、本記事内ではVer.1.10で追加された方のレア度表示には【○○2】、と記しています。

新武将カード紹介

先に紹介した"レジェンド"に加え、さらに各勢力2枚ずつ新カードを公開！　いずれも一筋縄ではいかない武将カードを紹介するので、相手のデッキに組み込まれていたら要注意だぞ!!

魏

覇者の求心を持つ【SR2】曹操が2.5コストで登場！　デッキにも組み込みやすくなった。【R】曹仁の刹那の号令は短時間だが範囲内の味方の武力を上げるというもの。必要士気の軽さを生かそう。



イラスト：masaki



イラスト：masaki

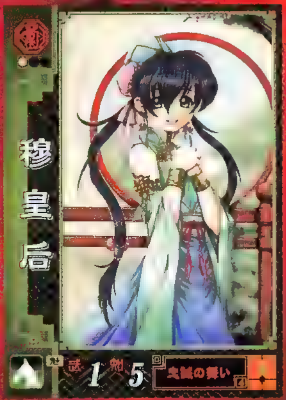
曹操の覇者の求心は、曹操の高い武力を生かし、要所どころで積極的に使っていこう。曹仁の刹那の号令は、攻城前で使用し相手が対抗してくる部隊が迫ってきたら、攻城して士気[illegible]

蜀

関羽の娘【R】関銀屏（欄外※1）の計略は、蜀の味方の最大武力が高いほど武力が上がり、一定値を超えると車輪状態に！　【UC】穆皇后（※2）は呉懿の妹で劉備の四人目の妻。計略は舞っている間、味方の最大兵力を上げるぞ。



イラスト：陸原 一樹



イラスト：荒井 悟

関銀屏の若き血の目覚めは単独で使っても効果は低い。劉備の大徳や白銀の獅子などと組み合わせて使おう。穆皇后の忠誠の舞は、既存の舞い計略と同様に、踊るタイミングに気を付けよう。体制が整えば同武力なら負けない[illegible]

呉

周瑜の娘である【SR】周姫（※3）は、ため計略の火計をもつ女性武将として登場。【C】呉景はコスト1ながら武力3知力5と悪くなく、遠弓麻痺矢戦法は弓の射程距離が伸び、麻痺矢効果もある強力な計略だ。



イラスト：中田 雅喜



イラスト：高松 俊行

周姫の戒めの炎は、敵部隊に[illegible]しているときに使えば出城をためらうはず。さらにため計略なので反計された[illegible]呉景の遠弓麻痺矢は、相手の舞い計略を[illegible]のに役立ち[illegible]だ。どちらも呉の新たな1コスト枠候補だ[illegible]

涼

【R】董卓の人馬の大号令は範囲内に居る味方騎兵の移動力と武力が上がり、迎撃されなくなる。【UC】閻行（※4）の蚩尤の如く（※5）は武力と移動力が上がる。さらに、突撃状態でいる間武力が上がり続けるぞ！



イラスト：RARE ENGINE



イラスト：原 友和

董卓の人馬の大号令は、移動力が上がっても相手の槍兵に迎撃される心配が無い。思う存分暴れ回ろう！　閻行の蚩尤の如くは、全体で攻め込んだ際に攻城中の味方武将のフォローをするために使うのが有効か？

袁

【UC】張勲（※6）の大量生産は、撤退中の味方の全攻城兵を速度を上げた状態で復活させるというもの。【UC】田豊は袁紹軍待望（？）ダメージ計略持ちとして登場。士気払い戻し計略との相性はいかに!?



イラスト：ファントム



イラスト：岩男 煙人

張勲の大量生産は、コスト1の攻城兵が追加されたので、それらと合わせて使うのが効果的か？　連環の法で足止めして一発逆転を狙え！　田豊はコスト1の攻城兵版が登場[illegible]ら接近してくる敵軍を、水計で一掃できるどうかがカギ？

他

【R】兀突骨（※7）の猛進の大号令は範囲内の味方武将を猪突猛進ならぬ象突猛進状態にする計略（笑）。【C】帯来洞主（※8）は自身の武力と移動力が上がる上に、象で弾き飛ばす距離が伸びるという変わった計略を持つ。



イラスト：獅子猿



イラスト：山本 章史

猛進の大号令は武力と移動速度が大幅に上がるので、跳ね返る角度などを計算して使用できれば、相手にとって脅威となるだろう。はじき戦法使用時の弾き飛ばす距離は非常に長い[illegible]コストの軽さも生かし、相手部隊の足並みを乱そう！

※1:かんぎんぺい　※2:ぼくこうごう　※3:しゅうき　※4:えんこう　※5:しゆうのごとく（しゆう＝蚩尤とは中国古伝説時代に登場する、人の身体に牛の蹄・銅の頭・鉄の額・四目六臂を持つ鬼神のこと）　※6:ちょうくん（計略は大量生産だけに攻城「工場」兵を復活させるのか？）　※7:ごつとつこつ（イラストを見る限り剣・槍・弓を通さない鎧を着た、籐甲兵なのだろう）　※8:たいらいどうしゅ

予備知識を備えて対戦に挑め!!

旧計略変更点と新計略概要

本作の対戦において、勝利するための大きな一翼を担う計略の知識。『2』に移行する中で大幅な変更が加えられた計略は数知れず、勝つにはすべて速攻で覚えるしかない！　まずはリストで予習しよう。

変更された旧計略と変更内容

[illegible]

計略名	変更内容	評価
複数勢力共通		
指揮	効果時間が若干短縮	×
連環の小計	減速効果がやや減少	×
水計	計略範囲（縦幅）が若干拡大	○
封印の計	効果時間が減少	×
浄化の計	必要士気が2から3に 計略範囲が若干縮小	×
魏		
特攻戦法	武力上昇値が若干上昇 攻城力上昇度が上昇	○
後方指揮	武力上昇値が若干上昇 計略範囲が縮小、自身を含む前方円に 効果時間がやや短縮	△
神速の大号令	効果時間が若干延長	○
特攻の大号令	必要士気が7から6に	○
覇者の求心	計略範囲（縦幅）がやや減少	×
弱体化の小計	計略範囲が若干縮小	×
弱体化の計	計略範囲がやや縮小	×
隻眼の睨み	計略範囲がやや拡大	○
離間の計	対象が1部隊の場合、効果が半減するように	×
雲散の計	計略範囲がやや縮小 計略範囲の中心が若干前方に	△
反計	計略範囲が若干縮小	×
玄妙なる反計	計略範囲（縦幅）がやや縮小	×
悲哀の舞い	効果時間がやや延長 復活した部隊には、撤退中に発生した武力上昇効果が付かないように	△
蜀		
零距離戦法	武力上昇値が若干上昇	○
黄式加速装置	効果時間が延長	○
白銀の獅子	必要士気が5から6に 効果時間がやや延長	△
不撓不屈	必要士気が6から5に 武力上昇値が若干減少	△
一騎当千	効果時間が若干延長	○
大車輪戦法	武力上昇値が若干上昇 効果時間が若干延長	○
不動大車輪	武力上昇値が若干減少 効果時間が短縮	×
神速大車輪	速度上昇度が減少 武力上昇値が若干上昇	△
車輪の大号令	効果時間が若干延長	○
奮起の大号令	兵力回復量が若干減少	×
劉備の大徳	効果時間がやや延長	○
挑発	計略範囲がやや拡大	○
泣斬馬謖	必要士気が3から5に 士気上昇が5から8に	△
呉		
精神統一	武力上昇値が若干減少 効果時間が若干短縮	×
遠弓戦法	武力上昇値が若干上昇	○
呉下の阿蒙	効果時間が若干延長	○
天衣無縫	知力上昇値が若干減少 速度上昇度がやや減少	△
漢の意地	効果時間が若干短縮	×
小覇王の蛮勇	速度上昇度がやや上昇 効果時間がやや延長	○
乱れ撃ち	武力上昇値が若干上昇 効果時間がやや短縮	△
若き王の手腕	計略範囲（縦幅）がやや拡大 計略範囲がやや前方に変更	○
麻痺矢の大号令	必要士気が6から7に 武力上昇値が若干減少 効果時間が若干延長	△
天啓の幻	効果時間がやや短縮	×
我が屍を越えよ	計略範囲が若干縮小 効果時間が若干延長	△
火計	計略範囲（縦幅）が縮小（手前が入りにくくなった）	×
夷陵の炎	必要士気が8から7に 計略範囲の回転が可能に 計略範囲が「縦長」に変更 ダメージがやや減少	△
赤壁の大火	計略範囲（縦幅）が変更 計略範囲（横幅）が減少 ダメージがやや減少	×
最期の業炎	計略範囲（縦幅）が変更 ダメージがやや減少	△
守成の名君	計略範囲（縦幅）がやや縮小 攻城力減少度がやや減少	×
西涼		
人馬一体	速度上昇度がやや減少 効果時間がやや短縮	×
火事場の馬鹿力	最大武力上昇値がやや上昇 効果時間がやや延長	○
陥陣営	効果時間が若干延長 城ゲージが少ないほど武力が上がるように	○
天下無双・改	必要士気が6から5に 武力上昇値がやや減少 兵力回復量が減少 効果時間が若干短縮	△
赤兎咆哮	武力上昇値が上昇	○
虚誘掩殺の計	最大武力上昇値がやや上昇	○
暴虐なる覇道	城ダメージの入る間隔がやや短縮	×
全軍突撃	効果時間が若干短縮	×
暗殺の毒	計略範囲がやや縮小	×
傾国の舞い	城ダメージが若干減少	×
金城鉄壁	必要士気が5から4に 城ゲージ回復量が増加 ため計略に変更	△
袁		
士気旺盛	最大武力上昇値が上昇	○
烏巣の断末魔	最大武力上昇値が上昇	○
栄光の大号令	必要士気が7から6に 効果時間がやや短縮	△
大兵力の大爆進	効果時間が若干延長	○
迅速な転進	計略範囲が「自分中心円」に変更	△
他		
白馬陣	必要士気が5から4に 速度上昇度がやや減少	△
天下無双	兵力回復量が若干上昇	○
指鹿為馬の計	計略範囲が若干縮小	×
降雨	落雷威力上昇度が若干減少 効果時間が延長	△

※変更の度合いは「大[illegible]無印＞やや＞若干　小」。
※[illegible]○[illegible]方修正、×が下方修正を表す。上方修正と下方修正の両方[illegible]ちらともいえないものは△としてある。

変更内容補足

[illegible]変更内容は上方修正、下方修正が半々といったところ。下方修正された計略の多くは『1』で使用頻度が高かったものだが、中にはよく使われていた[illegible]化された計略も。

[illegible]してほしいのは、知力の[illegible]した効果時間の変化[illegible]表に含まれていないこと。[illegible]計略でも、知力[illegible]上がっていれば効果時間は[illegible]がっていれば[illegible]。なお、【SR】張[illegible]号令」は、知力ダ[illegible]でも『1』より効果[illegible]ている。また、「人馬一体」は効果時間が短縮されたが、【R】張遼の場合は知力が大幅に上がっているため、結果的に『1』より効果時間が延びている。

速度上昇系の計略では、「小覇王の蛮勇」が速度上昇。「連環の法」を受けても突撃が可能となった。逆に「人馬一体」は速度が下がり、「連環の法」を受けると突撃はできない。

また、「神速大車輪」と「天衣無縫」はどちらも迎撃を受けないレベルまで速度ダウン。「白馬陣」も速度ダウンしているが、騎兵、象兵、弓兵以外は迎撃を受けないため、使いやすくなったともいえる。

後方指揮

[illegible]ば十分な性能だろう。



玄妙なる反計

[illegible]



赤壁の大火・最期の業炎

共に計略範囲が少し前方へ押し出され、射程は延びたか自身に重なった敵部隊を範囲に入れにくくなった。攻城中の敵武将に対し、自城から出つつ使用する際は特に注意。また、赤壁の大火（右写真）は横幅が狭くなっている。



若き王の手腕

[illegible]はほかの英傑号令に比べるとやや見劣りしていた[illegible]



[illegible]がそれに当たる。例えば【SR】馬超の「白銀の獅子」は、必要士気が1増えたものの、効果時間は延長されており、いざ発動できればかなりの効果を発揮する。使う人の対戦スタイルにも左右されるこれらの変更だが、今後果たして吉と出るか凶と出るか？

『2』で加わった新計略とその内容

新カードの追加や既存カードの計略変更により、計略の種類が大幅に増加した今作。「知らなかった」では済まないのが対戦の常。下表に新計略の概要をまとめたので、頭に入れておこう。

計略名	計略効果	士気	効果範囲	所持武将
魏				
魏武の強兵	長時間、武力が上がる。	3	自身	【UC】于禁、【R】楽進、【R】夏侯淵
防護戦法	武力によるダメージを軽減する。	4	自身	【UC】許褚、【C】曹彰
刹那の怪力	短時間、武力が大幅に上がる。	4	自身	【R】許褚、【UC】典韋
刹那の粘り	短時間、味方への武力によるダメージを軽減する。	3	円形中	【R】張郃
刹那の号令	短時間、味方の武力を上げる。	3	円形中	【R】曹仁
攻守自在	敵の武力と知力を下げる。範囲内に敵より味方が多い場合、味方の武力と移動速度を上げる。	6	前円形中	【R】司馬懿
魏武の大号令	長時間、魏の味方の武力を上げる。	6	横長大	【SR】曹操
暴勇の報い	敵の武力と移動速度を大幅に下げる。	5	前円形中	【SR】王異
弱体化の連計	【連計】敵の武力を下げる。	4	連計	【C】郭皇后
虚脱の連計	【連計】敵の武力と移動速度を下げる。	6	連計	【UC】司馬懿
蜀				
奮激戦法	武力が上がり、さらに兵力が回復する。	3	自身	【C】関平、【UC】厳顔、【C】廖化
質実剛健	武力が上がり、さらに敵の計略の対象にならなくなる。	3	自身	【R】趙雲、【UC】馬岱、【UC】姜維
若き血の目覚め	蜀の味方の武力の最大値が大きいほど武力が上がる。一定以上武力が上がると、大車輪の効果。	3	自身	【R】関銀屏
長坂橋の仁王	自身の武力が上がり、さらに範囲内の敵が自身に向かってくる。	6	円形中	【R】張飛
石兵八陣	敵をランダム移動状態にする。	4	前四角形	【R】諸葛亮
忠義の援兵	味方の兵力を回復する。この効果は兵力の上限を超えて反映される。	5	前円形中	【UC】黄月英
的確な援兵	範囲内の最も武力の大きい味方の兵力を回復する。	3	前円形中	【SR】孫尚香、【UC】糜竺
八卦の陣法	範囲内の味方の数に応じて、さまざまな効果を与える。	6	前円形中	【SR】諸葛亮
蜀への誘導	敵が自身に向かってくる。	3	前円形中	【C】張松
忠誠の舞い	【舞い】自身を除くすべての味方の最大兵力を上げる。	4	全面（舞）	【UC】穆皇后
呉				
遠弓麻痺矢戦法	武力と弓攻撃の射程が上がり、弓攻撃を当てている敵の移動速度が下がる。	4	自身	【C】呉景
双弓麻痺矢戦法	武力が上がり、2部隊に弓攻撃が可能となり、弓攻撃を当てている敵の移動速度が下がる。	5	自身	【R】甘寧
雄飛の時	【ため計略】自身の武力が大幅に上がる。	4	自身	【R2】孫策
再起の擁護者	撤退中の味方を1部隊復活させ、その部隊の武力を上げる。	4	※	【C】朱治
戒めの炎	【ため計略】敵に炎によるダメージを与える。	5	縦長	【SR】周姫
流星の儀式	【ため計略】敵城にダメージを与える。	5	敵城	【UC】小喬
西涼				
蚩尤の如く	武力と移動速度が上がる。さらに計略効果中、突撃状態を続けることによって武力が上昇していく。	4	自身	【UC】閻行
飛将の神弓	戦場に居る味方を全て撤退させ、その部隊の総武力が大きいほど武力が上がる。一定以上武力が上がると、遠弓麻痺矢の効果。	4	自身	【R】呂布
西方の乱	撤退中の味方を1部隊復活させ、その部隊の移動速度を上げ、武力を大幅に上げる。効果が終わるとその部隊は撤退。	4	※	【UC】馬騰
人馬の大号令	味方の騎兵の武力と移動速度を上げ、槍の迎撃ダメージを受けなくする。	7	横長大	【R】董卓
望郷の歌	敵の兵力を徐々に下げる。受けた敵が敵城に入ると効果消失。また、効果中は自軍の城にダメージを受ける。	5	円形中	【SR】蔡文姫
退路遮断	敵を自城に戻れなくする。	2	前円形中	【UC】董白
袁				
香車戦法	移動速度が上がる。ただし、効果中は強制的に前進する。	2	自身	【C】許攸
大量生産	撤退中の味方の攻城兵を全て復活させ、その部隊の移動速度を上げる。	4	全体	【UC】張勲
自爆	炎によるダメージを与える。効果後、自身は撤退する。	3	円形中	【C】逢紀
檄文	敵が自身に向かってくる。	3	円形中	【R】陳琳
他				
はじき戦法	武力と移動速度が上がり、はじき飛ばす距離が長くなる。	3	自身	【C】帯来洞主
巨象猛進	武力と移動速度が上がる。ただし、発動時に部隊が向いている方向に、強制的に移動する。	3	自身	【R】祝融
猛進の大号令	味方の武力と移動速度が上がる。ただし、発動時に部隊が向いている方向に、強制的に移動する。	5	円形中	【R】兀突骨
南蛮王の大号令	他勢力の味方の武力を上げる。	5	横長大	【SR】孟獲
毒泉の計	範囲内で最も武力の高い敵の武力を下げ、兵力を徐々に下げる。兵力を下げる効果は受けた敵が敵城に入ると消失。	4	前円形中	【UC】朶思大王
象の休息	兵力が回復する。	3	自身	【C】孟優
大風	天候が大風になる。炎系の計略のダメージが増加し、さらに炎系の計略の必要士気が下がる。	3	全体	【C】張宝

※：撤退中の味方の中からランダムで選択

注目計略ピックアップ

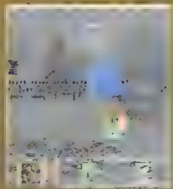
刹那の号令

[illegible]「[illegible]化戦法」並みに[illegible]げる。効果時間[illegible]【UC】典韋の「[illegible]」のごとく短いが、消費士[illegible]気軽に使える号令という新しい形態を示している。魏の台風の目となるか？



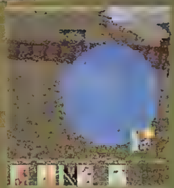
石兵八陣

[illegible]



退路遮断

相手を城に入れない状態にするという、いやら[illegible]。[illegible]できなくなるので、騎兵の突撃を軸に[illegible]を狙おう。[illegible]



自爆

[illegible]は、何とかなる……か？



計略内容補足

上の新計略リストでは詳しく触れていないが、ぜひ覚えておいてほしいのが【SR】諸葛亮の「八卦の陣法」の効果。この計略は、計略範囲内に居る味方数によって効果が大きく変化。**1部隊**：武力が大幅に上がり、移動速度が上がる。**2部隊**：武力が上がり、敵の計略の対象にならなくなる。**3部隊**：武力が上がり、効果中は「回復の舞い」のように兵力が少しずつ回復。**4部隊以上**：兵力が大幅に回復。このように、まったくの別物といってもいいほどの違いが出るのだ。狙った効果を発揮できるよう、部隊数とそれに対応した効果はきちんと把握しておこう。

そのほかに注意してほしいのは、上限を超えて味方の兵力を回復できる「忠義の援兵」や、兵力の上限が2倍になる「忠誠の舞い」。これらの計略によって「通常の最大兵力を超えた」兵力は、通常の兵力ゲージ（緑）の上に重なった白いゲージで表示されるぞ（P033参照）。なお、上限を超えるとはいっても限界はあり、「忠義の援兵」を何度使っても、通常の最大兵力の2倍までしか上がらない。これは同時に「忠誠の舞い」を使っていても同様だ。

計略範囲が特殊なものとしては、【SR】王異の「暴勇の報い」が挙げられる。カード上の表記は前円形中となっているが、実際には【SR】王異の目の前かつ非常に小さな円形となっており、接触している敵部隊しか入らないほど範囲が狭い。効果は絶大だが、狙ってかけにいくのは相当難しいぞ。また、【C】張松の「蜀への誘導」は「挑発」と同じ計略内容だが、計略範囲が異なる。やや前方に範囲がある「挑発」に対し、「蜀への誘導」はほぼ目の前。また、範囲自体も『2』で拡大された「挑発」に比べると小さい。

【ため計略】とは？

【ため計略】と記載されている計略は、発動後に各計略固有の準備時間を経てから効果が発揮される。準備時間中は一切移動できず（攻城は可能）、槍兵は無敵槍の方向転換や槍撃ができなくなるが、発動時、ため終了時共に反計されないのが強み。駆け引きの新たな要素になりそうだ。



無防備な準備時間は計略ごとに異なる。「流星の儀式」は相当な時間を要するが、「雄飛の時」は気にならないほど短い。

【ため計略】は準備時間というデメリットがある分、その効果は非常に強力。「雄飛の時」は消費士気4で準備時間以外のデメリット無しに超絶強化並みの効果を得られ、「戒めの炎」は以前の「赤壁の大火」に近い威力と計略範囲を持っているのだ。なお、準備時間中は移動や無敵槍の方向転換ができないものの、弓攻撃は可能で「戒めの炎」は計略範囲（撃つ方向）を変えられることも覚えておこう。

智者必見!? 各勢力の台所事情に迫る!

勢力別戦力分析

計略だけでなく、武力、知力、特技などの基本能力や兵種まで見直され、新カードも追加された今作。果たして各勢力はどうなったのか? 主な変更点や注目武将とともに、各勢力の戦力を見ていこう。

魏

優秀な新カードと魏特有の新計略である連計の追加によって、強化されただけでなく戦略の幅が広がっている魏。敵を圧倒し、制圧せよ!

主な変更点&新武将

【SR】張遼や【R】楽進といった優秀な騎兵がそろい、騎兵大国というイメージのある魏だが、『1』では槍兵である【R】許褚を軸としたデッキも多く見られた。しかし、今作ではその【R】許褚が弓兵に変更され、槍兵メインのデッキは組みにくくなっている。デッキの主役は、騎兵が務めることが多くなるだろう。

魏の武将だけが持つ【連計】の計略は、今作から新たに加わった特殊な計略。連計の特技を持つ武将と組み合わせることで、計略の効果範囲を自在に広げることができる。うまく各部隊を位置取らせれば、敵を一網打尽にすることも可能だ。

新武将では、「覇者の求心」を持ちコスト的にデッキに入れやすい【SR2】曹操が、【SR】曹操の「魏武の大号令」メインのデッキと双璧を成す存在となりそうだ。そのほか、計略の必要士気が少ない【R】張郃や【R】曹仁にも注目したい。



武力が1上がり、伏兵の特技が付いた【SR】張春華。1コスト枠の有力候補か。

注目武将ピックアップ

【SR】曹操



[illegible]が低いという弱点を[illegible]注目したい。

【R】曹仁



武力5、知力6、[illegible]と基本能力は「悪くない」程度のものだが、計略に注目してほしい。その名の[illegible]消費士[illegible]魅力。これは使うしかない!?

『2』でのデッキはどうなる?

俗にいう魏4枚デッキ、許褚荀彧デッキなどの【R】許褚を軸としたデッキが組めなくなってしまったのは痛いところ。しかし、【SR】張遼を軸とした神速デッキは今作でも健在。また、【SR2】曹操の新生覇者の求心デッキ、【SR】曹操の魏武の大号令デッキ、【R】司馬懿の攻守自在デッキ、そして【R】徐晃や【UC】司馬懿などによる【連計】の存在など、可能性は十二分に秘められている。自分に合うものを探そう!

デッキの一例

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】曹操(騎/3/武8・知10)	【UC】程昱(槍/1/武1・知7)
【R】曹仁(騎/1.5/武5・知6)	【SR】賈詡(騎/1/武1・知9)
【R】郭嘉(騎/1.5/武4・知8)	—

序盤は総武力の低さを伏兵4部隊でカバーし、士気がたまったら計略を駆使して攻めるのが狙い。効果時間が非常に長い「魏武の大号令」を使って攻め上がったら、「後方指揮」や「刹那の号令」でさらに武力を上げたり、「反計」で相手の計略を封じるのだ。あせらずじっくり闘おう。

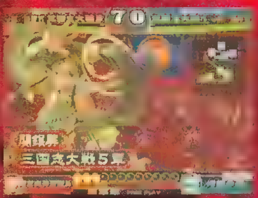
蜀

「募兵」や「槍撃」の追加で、新しい運用法が見えてきた槍兵。槍兵が中核となる蜀にとって、この変更は間違い無く強化につながっているぞ。

主な変更点&新武将

槍兵は戦線を上げる際に主役となる兵種だが、移動速度が遅いため、前作までは「敵城近くまで攻め上がると、自城に戻って回復することが難しい」というリスクを背負っていた。だが、今作の蜀には【SR】劉備、【R】関羽、【R】姜維など、「募兵」が追加された槍兵が数多く存在する。減った兵力を城に戻らず回復できるので、上げた戦線を維持しやすく、そのまま攻城につなげられる恵まれた状況が多くなりそうだ。

また、武力が低い槍兵でもうまく使えば相当なダメージを狙える「槍撃」の追加によって、蜀に多く存在する武将コスト1～1.5の低武力槍兵に、活躍の場が増えそうだ。新カードにも【UC】姜維など、可能性を感じさせる低コストの槍兵が多いため[illegible]の選択肢はかなり広[illegible]変り種の新計略各[illegible]方次第では強力な武器[illegible]



コスト1の槍兵といえば【R】[illegible]。そんな一択時代はそろそろ終わりか!?

注目武将ピックアップ

【SR】劉備



「復活」&「魅力」に英傑号令と、前作でも武力以外は破格の強さといわれていた【SR】劉備だが、今作では「募兵」を得てさらに強化。武力は槍撃で補える上、「劉備の大徳」は広い計略範囲をそのままに効果時間が延長。非の打ちどころ無し!

【R】関銀屏



武力3、知力5に「勇猛」&「魅力」と、コスト1槍兵として標準以上の基本能力を持つ【R】関銀屏。計略の「若き血の目覚め」は、味方の強力な強化系計略に合わせて使えば、消費士気3とは思えないほどの効果が! 副戦力として非常に優秀だ。

『2』でのデッキはどうなる?

下方修正された武将が少なく、既存のデッキでも十分通用しそうだが、【SR】趙雲や【UC】馬岱など、各コストの選択肢が増えているのはうれしい悩み。とはいえ、やはり今作で強化された【SR】劉備を中核にする場面が増えそうだ。

新武将はほとんどがコスト1～1.5なので、どれも援護役に適している。従来通り主力となるのは2コスト以上の武将なので、彼らを撤退させないためのうまい組み合わせを探そう。

デッキの一例

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】劉備(槍/2/武6・知7)	【R】関銀屏(槍/1/武3・知5)
【R】馬超(騎/2/武8・知4)	【C】張松(騎/1/武1・知6)
【R】黄忠(弓/2/武7・知4)	—

【R】馬超や【R】黄忠の強化系計略に合わせて【R】関銀屏の「若き血の目覚め」を使えば、比較的手頃な士気で大幅な強化が望める。これらの計略コンボに加えて「蜀への誘導」で相手の足並みを乱し、ここぞというときは「劉備の大徳」で一気にたたきつぶす。安定した闘いができるデッキだ。

【SR】曹操イラスト:獅子猿　【R】曹仁イラスト:masaki　【SR】劉備イラスト:川原正敏　【R】関銀屏イラスト:陸原一樹

武力や知力など、基本能力から大きな変更を受けた武将が多い呉。武力が低下したコスト2以上の武将をどうフォローするかが目下の課題だ。

主な変更点&新武将

【R】孫策や【SR】孫堅などの武力担当ともいえる猛将たちが、今作では武力が軒並み1下がっている。これにより前線部隊に不安を抱えることになった呉だが、低コスト武将の強化などもあり、総合的な武力ではほかの勢力に負けてはいない。とはいえ、『Ver.1.12』の主力だった「赤壁の大火」の弱体化、そして「火計」を持つ武将の知力低下による弱体化を考えると、力押しは厳しいだろう。弓兵を中心とした、じっくり攻める呉本来のスタイルに戻った感がある。

新カードはかなりクセのある武将が多いが、一切反計されない「[illegible]」、「連弩麻痺矢」や「双弓麻痺矢」といった新たな麻痺矢戦法など、使い方次第では一部のデッキや武将を圧倒しうるものもあり、活躍に大きな期待が持てる。



弓兵と柵でじっくりと守りつつ攻めれば、暴れる相手も抑えられるか!?

注目武将ピックアップ

【R2】孫権



計略範囲が非常に広くなり、ようやくほかの英傑号令と肩を並べることができた「若き王の手腕」。自身の基本能力は防柵こそ無いがコスト1.5としては及第点で、武力としても十分に役立つ。今後の呉の武力面を支える存在になりそうだ。

【SR】周姫



コスト1としては高めの基本能力を持ち、【ため計略】である「戒めの炎」が特徴的な【SR】周姫。消費士気が少なく威力と計略範囲は十分なので、計略を盾に相手を追い散らすことができそう。特に反計デッキに対しては切り札となる!?

『2』でのデッキはどうなる?

計略を中心にデッキを組もうとすると、どうしても武力が不足しがちになる。ある程度狙いを定めたらそれ以外の計略や武将は極力省き、空いた部分になるべく高武力の武将を入れて補うのが、デッキ作成の基本になりそうだ。

普通にデッキを組むとやはり弓兵が中心となるが、その弓兵たちを守れる騎兵や槍兵、そして十分な数の防柵を忘れずに!

デッキの一例

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】孫堅(槍/2.5/武8・知7)	【SR】周姫(弓/1/武2・知8)
【R】孫策(馬/2/武7・知4)	【R】呉国太(槍/1/武1・知5)
【R2】孫権(弓/1.5/武5・知6)	—

力押しの代表格だった【R】孫堅に代わり、計略が強化された【SR】孫堅を採用。同じく強化された号令を持つ【R2】孫権を加えて戦線を支えるデッキ。主力の計略が強化系なので、【SR】周姫の配置と計略の使い方もカギとなるだろう。

ほぼ騎兵のみで構成される特徴は変わらないが、特殊な計略を持つ騎兵が何人か追加された本作の西涼。よりテクニカルな勢力となっているぞ。

主な変更点&新武将

追加・変更されたカードはほとんどが騎兵で、今まで通りに騎兵での集団連続突撃が基本となりそうな西涼。だが、強力だった【SR】董卓の「暴虐なる覇道」が城ダメージの増加によって使いにくくなったり、【R2】馬超の「全軍突撃」は効果時間が短縮されたりと、主力だった計略が軒並み弱体化。計略に頼らず、連続突撃のテクニックといったプレイヤースキルを磨くことで、その真価を発揮できる勢力となりつつある。

それに合わせてか追加された武将の計略はどれも、使い方や使いどころは難しいもののいざ決まれば相当な威力を発揮できるものばかり。「退路遮断」を使える【UC】董白をはじめ、計略が「火事場の馬鹿力」に変更された【C】臧覇など、カギになりそうな武将はまだまだ居るぞ。



新計略「退路遮断」は範囲が広い上、その効果の応用幅は計り知れない!

注目武将ピックアップ

【R】董卓



武力と知力の両方が高く、安心して使える武将。その計略「人馬の大号令」は、味方騎兵に「人馬一体」の効果をもたらす。爆発力は「神速の大号令」や「全軍突撃」に劣るが、槍兵がまだ苦手という、騎兵デッキ初心者にはありがたい計略だ。

【UC】董白



その計略「退路遮断」の「敵を城へ戻れなくする」という効果が非常に面白く、コスト1とは思えないポテンシャルを秘めている武将。【C】蔡邕や【C】侯成の代わりに入れるのが基本だが、ほかの勢力と組ませても有効な使い方ができそうだ!

『2』でのデッキはどうなる?

西涼のみでデッキを作るなら、騎兵がメインになるのは変わらない。だが、【SR】貂蝉の西涼所属、【R】呂布や【UC】馬騰の計略変更、「火事場の馬鹿力」が西涼の計略になるなど、新たなデッキや計略コンボが作れそうな素材がそろっている。「暴虐なる覇道」や「全軍突撃」の弱体化を、これらの計略を使った奇策で補っていくのか、今後の西涼の課題となるだろう。

デッキの一例

武将名(兵種/コスト/能力)	武将名(兵種/コスト/能力)
【R】董卓(騎/2.5/武8・知7)	【UC】董白(騎/1/武2・知5)
【R】華雄(騎/2/武8・知4)	【C】蔡邕(騎/1/武1・知9)
【SR】呂姫(騎/1.5/武5・知3)	—

【R】董卓の号令で槍兵の無敵槍を封じ、連続突撃で一気にせん滅を狙うデッキ。カウンターを狙う戦法が基本となるが、攻勢に出つつ【UC】董白や【C】蔡邕で相手を追い詰めるのも面白い。非常時はやはり【SR】呂姫様にお願いを!

大英雄の目

今作の注目は「募兵」と「槍撃」と「象兵」。募兵は帰城しなくても回復できるため、足の遅い兵種は重宝すること間違い無し。逆に募兵持ちを相手にする際は、中途半端にダメージを与えても倒せなければ回復されてしまうので、注意が必要だろう。

リーチの長い槍撃が追加され、騎兵へのけん制力が上がり中距離戦に強くなった槍兵。だが、無敵槍部分の弱体化によって、近距離でのダメージ効率は悪くなっている。今作の槍兵は、槍撃を効率良く出せるかにかかっている。練習あるのみだ!

新兵種の象兵はまだ未知数だが、城絡みの攻防(特に守城時)で活躍しそうなほか、槍兵と乱戦している敵部隊を弾き、無敵槍を復活させる使い方も良さそう。今後に注目していきたい! (fan114)



操作方法上スキルが問われそうな槍撃と、戦術的に活躍しそうな象兵。どちらも注目だ!

【R2】孫権イラスト:風間 雷太 【SR】周姫イラスト:中田 愛澄 【R】董卓イラスト:RARE ENGINE 【UC】董白イラスト:音楽 ナスカ

覇ほどではないが募兵の恩恵を受けるなど、さまざまな特典を得た袁軍。常識外れのコスト1攻城兵も追加され、新たな道が見え始めたか!?

主な変更点&新武将

現時点で公開されている新カードはすべてコスト1〜1.5の武将で、従来の物量作戦というスタンスは変わっていない袁軍。やはり気になるのは、コスト1の攻城兵という新たな戦力の追加だろう。しかも、これらの攻城兵はいずれも武力が2〜3と、1コストの武将にしては十分な能力を持っている。そして、特技「伏兵」とダメージ計略「水計」を持つ【UC】田豊、消費士気2の「香車戦法」でかなりのスピードアップが可能な【C】許攸、そしてある意味ロマン（笑）の「自爆」を持つ【C】逢紀と、いずれも従来の攻城兵とは一線を画す特技・計略を有していることも見逃せない。

今後は士気をため込む従来のスタイルだけでなく、これらの攻城兵を生かした開幕速攻スタイルなど、奇襲にも秀でた勢力になりそうだ。



「連環の法」からの「香車戦法」など、必殺のコンボも作れそうな予感が!?

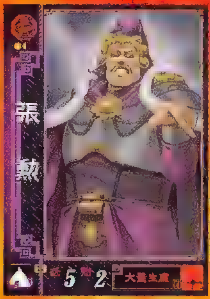
注目武将ピックアップ

【UC】田豊



コスト1攻城兵の一人で、袁軍では「外堀決壊」に続く待望のダメージ計略「水計」を持つ武将。【R】田豊と一緒に使えないのは[illegible]、[illegible]攻城兵[illegible]とっては脅威になるはず。『2』で範囲が広がった「水計」にも注

【UC】張勲



攻城兵限定の「太平要術」を消費士気4で使えるという、非常に面白い武将。しかも、この計略で復活した攻城兵は、しばらく槍兵並みの速度で動き回れる。基本能力はやや物足りないが、攻城兵を用いた奇策にはうってつけの人材か？

『2』でのデッキはどうなる？

中心となる武将は前作と変わらず【R】袁紹、【R】田豊、【R】顔良などだが、士気が多いときの武力上昇値が大幅に強化された計略を持つ【R】文醜や【UC】淳于瓊も、新たな主力として期待できる。また、コスト1の攻城兵を【UC】沮授や【C】審配などの替わりに投入すると、序盤のワンチャンスで一気に勝負を決められる可能性も出てくるので、ぜひ試してみてほしい。

デッキの一例

武将名（兵種/コスト/能力）	武将名（兵種/コスト/能力）
【R】顔良（騎/2/武8・知3）	【UC】劉備（槍/1.5/武5・知5）
【R】文醜（騎/2/武8・知3）	【C】許攸（攻城/1/武3・知6）
【R】田豊（歩/1.5/武4・知9）	—

【R】顔良、【R】文醜のツートップに、強力なバックアップ役である【R】田豊や【UC】劉備を加え、さらに隠し味として攻城兵の【C】許攸を加えたデッキ。高い武力にものをいわせ、序盤に攻城兵を一発押し込めれば相当有利に!?

南蛮の武将が参戦したことで、ほかの勢力には無い新兵種、「象兵」を得た他勢力。ワラワラと攻め上がるだけだった今までの常識が変わる！

主な変更点&新武将

【SR】孟獲や【R】祝融をはじめ、新兵種の「象兵」が多数追加された他勢力だが、この象兵だけでデッキを組んで戦うのはかなり難しい。象兵と組ませて役立つのはどんな武将かを考え、自分なりの運用法を見付け出していく必要がありそうだ。

既存の武将では、【C】張宝の計略が「落雷」から「大風」になったことが、単色デッキにとっては痛い変更点。一方、使いやすくなったのが【UC】王允。計略が「連環の小計」になり、【C】劉表の「指鹿為馬の計」と「連環」系の計略を組み合わせる、いわゆる「馬鹿連環」が他勢力だけで可能となったのだ。この計略コンボはかなり強力なので、これを中核にすれば、他勢力単色のデッキもほかの勢力と十分にわたり合える。もちろん、「指鹿為馬の計」は敵の計略への対抗策にもなるぞ。



「馬鹿連環」が他勢力だけで可能に。さらに象兵で追い払って攻城……!?

注目武将ピックアップ

【SR】孟獲



通常の「復活」持ち武将の約半分の時間で復活する特技と、「号令」系計略を持つ武将。計略は消費士気が5と少ない分効果時間が短いが、この武将の真価は敵の攻城の妨害にある。いくら倒しても蘇る、相手にとっては悪夢のような存在だ。

【C】帯来洞主



突撃や弓攻撃といった一方的にダメージを与える手段が無く、撤退しやすい象兵。だが、【C】帯来洞主は標準的な武力に加え「復活」があるので心強い。接触時に弾き飛ばす距離が飛躍的に伸びる「はじき戦法」を持った、まさに象兵の鑑だ。

『2』でのデッキはどうなる？

今作で追加された象兵は、移動速度と攻城力に優れている上、全体的に武力が高めとバランスの取れた兵種。どんな兵種とも相性がいいので、他勢力デッキに問題無く組み込むことができ、デッキ構築の幅を広げてくれそうだ。

相変わらず知力が低い武将ばかりという弱点は変わっていないので、計略に対抗するためにも【C】劉表は使っていきたい。

デッキの一例

武将名（兵種/コスト/能力）	武将名（兵種/コスト/能力）
【SR】呂布（騎/3/武10・知1）	【C】劉表（弓/1/武1・知7）
【SR】華佗（歩/1.5/武6・知8）	【C】周倉（槍/1/武3・知1）
【C】帯来洞主（象/1.5/武5・知力3）	

攻城兵以外の兵種をすべて入れたバランス型デッキ。【C】帯来洞主で相手をかく乱し、【SR】呂布の攻撃力で一気に敵をせん滅できれば、攻城力が高い【SR】華佗や【C】帯来洞主、【C】周倉の攻城で一気に落城を狙える!?

多色デッキの可能性は？

士気の上限が減るというデメリットはあれど、デッキの可能性が大幅に広がる、二勢力以上のカードを組み合わせた多色デッキ。『2』で加わった新武将には、【UC】姜維や【UC】董白など低コストかつ計略の消費士気が少なめで、多色デッキでも使いやすいものが多い。今後はいろいろな計略コンボの可能性を秘めた多色デッキが、対戦事情を荒らしに来る可能性も十分に考えられるぞ。

暴虐ワラワラデッキの例

武将名（兵種/コスト/能力）	武将名（兵種/コスト/能力）
【SR】董卓（騎/2/武7・知7）	【C】張梁（歩/1/武5・知1）
【SR】華佗（歩/1.5/武6・知8）	【C】周倉（槍/1/武3・知1）
【SR】呂姫（騎/1.5/武5・知3）	【UC】董白（騎/1/武2・知5）

城ダメージが増え気軽には使えなくなったが、消費士気が少なく多色向きの「暴虐なる覇道」。「退路遮断」と合わせて確実に相手をせん滅すれば、落城勝ちは確定か!?

傾国デッキの例

武将名（兵種/コスト/能力）	武将名（兵種/コスト/能力）
【R】華雄（騎/2/武8・知4）	【UC】孫権（弓/1.5/武4・知6）
【UC】徐盛（弓/2/武7・知7）	【R】呉国太（槍/1/武1・知5）
【SR】貂蝉（弓/1.5/武2・知5）	

【SR】貂蝉が西涼所属となり、城ダメージを受ける強化系計略で守るのが基本となりそうな傾国デッキ。弓兵になって「守成の名君」を得た【UC】孫権との相性が良さそうだ。

【UC】田豊イラスト：岩男 信人　【UC】張勲イラスト：ファントム　【SR】孟獲イラスト：藤 友和　【C】帯来洞主イラスト：山本 章史

プレイ後のお楽しみが増加!!

戦後報酬とシステム変更点

『2』から新たに加わった対戦終了後にもらえることがある各種報酬と、システム面の変更点をまとめて解説！　戦器や兵法の仕組み、兵法の変更点など、細かい知識を把握して万全の体勢で対戦に挑もう。

戦闘終了後に得られる報酬

モードを問わず、対戦が終了するたびにランダムで発生することがある報酬獲得イベント。今回はその全種類を紹介しよう。欲しい戦器がある人に役立つ、ちょっとお得な情報にも注目だ。

全国対戦、店内対戦、群雄伝のすべてのモードで、対戦の結果や内容に関係無く、対戦後にランダムで発生することがある報酬獲得イベント。その種類や得られる報酬の内容やグレードはランダムなので、何かを狙って獲得することはできないようだ。

とはいえ、商人や外伝に関しては、購入（獲得）するかを自分で選ぶことが可能なので、無駄な買い物や変更は避けられる。また、外伝は必ずその対戦で使用していた兵法に付くので、外伝を付けたい兵法がある場合は、その兵法を使い続けるといい。

金

戦器を購入（右下参照）から購入する際に必要となる通貨。比較的入手しやすいので、商人が自分のお気に入り武将の戦器を販売しに来てくれるときに備えて、じっくり貯めておこう。



得られる金額もまたランダムで決まる。高価な戦器に備えて貯金しておこう

戦器

『2』のカードで登録した武将のみ装備可能な、能力をわずかに上昇させるアイテム。どの武将の戦器が出るかはランダムで、獲得済みの戦器を入手した場合は、自動的に売却〜換金される。


武将ごとに固有の戦器が存在する。効果については右のカコミを参照のこと。

兵法書・宝玉・外伝

それぞれ兵法関連のアイテムで、兵法書は未修得の兵法を獲得、宝玉は一定個数で兵法のレベルがアップ、外伝は兵法に副次的な効果を付け加えるものだ。

外伝は「右」と「左」の2パターンがあり、一つの兵法につき「右」と「左」を一つずつ付加できる。また、得られる種類は兵法によってある程度決まっている。



外伝を付けられる枠は「右」と「左」の二つ。すでに埋まっている場合は、獲得したものと入れ替えるかどうかを選択することになる。制限時間内に素早く判断しよう

商人

戦器を売ってくれる商人で、金が必要なことと、購入するかを選べるのが戦器獲得との違い。デッキに『2』のカードで登録した武将が居た場合、基本的にはその武将の戦器を売ってくれるようなので、戦器を装備させたい武将が居たら多少無理をしてでもデッキに組み込み、商人が来るのを待ってみるのも手だ。



戦器によってはかなりの額を要求されることもあるが、お気に入り武将の欲しい戦器が手に入るなら安いものだ。

戦器の効果は？

武将カードの数だけ存在する戦器だが、効果には共通のものが多い。下表では代表的なものを挙げてみたぞ。なお、たとえ同じ効果でも、その度合いは戦器ごとに異なる。同じ最大兵力UPでも、増える度合いが大きい戦器と小さい戦器があるのだ。

戦器の効果	内容
突撃発動UP	突撃状態が発動するまでの距離が短縮される
移動速度UP	移動速度が上がる
最大兵力UP	兵力の最大値が上がる
歩兵防御UP	歩兵の攻撃に対する防御力が上がる
勇猛効果UP	一騎打ち時に全無双ゲージの出る確率が上がる
士気上昇UP	士気の増加するスピードが上がる

効果の度合いをチェック!!


移動速度UPの戦器を持った［C］虞翻と、戦器無しの［SR］呉夫人を、自城待機状態から敵城に向かって同時に直進させると、左写真くらいの差が。微々と見るか、大と見るか？

ゲームシステムの変更点

計略や武将の能力変更に隠れがちだが、基本的な兵法や兵種についても細かな変更が入っているので、ここで解説していこう。数はそれほど多くないので、ここで一気に覚えてしまうべし！

兵法の変更点

兵法のうち、変更があったのは以下の三つ。特に影響が大きいのは「再起の法」で、MASTERレベルでも、撤退したばかりの武将はすぐに復活しない。以前のような使い方はできないので注意したい。

兵法	変更内容
再起の法	効果が「撤退中の部隊の復活カウントを減らす」に
連環の法	基本効果時間がやや減少
遠弓の大攻勢	武力上昇値が若干上昇

兵種ごとの変更点

兵種の能力変更は、突撃と迎撃のダメージ上昇のみ。槍兵は槍撃を得たこともあって、騎兵に対する優位性が上昇している。兵種の三すくみがより色濃くなったといえるだろう。

兵種	変更内容
騎兵	突撃ボーナスが若干上昇
槍兵	迎撃ダメージが若干上昇

兵力ゲージの変更点

『2』では「忠義の援兵」、「忠誠の舞い」などの計略や、戦器の効果によって兵力が上限を越えることがある。その超過分の兵力は、通常の兵力ゲージ（緑）に重なる形で表示される、白いゲージで分かるようになっているぞ。


白いゲージは超過兵力の証。普通の戦闘で簡単に削り切られることは無い!?

三国志大戦2　戦器の効果の度合いは、基本的には「微々たるもの」と認識してもらって構わない。というのも、大半の戦器は期待されるほどの能力を持っておらず、実際に使ってみても、その効果が実感できない程度のものなのだ。ただ、中には最大兵力が20%ほど増加したりと、見た目で分かるほど強力なものもあるようで……。通常時の能力が低い武将は、戦器が強いという可能性があるかも!?

塵も積もれば山となる！

槍撃修得指南書

『2』で新たに追加された槍兵の必殺技、槍撃。「操作が面倒だよ！」などと敬遠するなかれ、使いこなせばその威力は相当なものに！　早めに練習を積んで槍撃をマスターすれば、対戦でも有利になるぞ。

STEP1 まずは基本を知る

まずは右の基礎知識一覧を把握してほしい。「一定時間動き続けた後に方向転換」という基本を体で覚えるまでは、ゆっくりとした操作で確実に狙った方へ出せるよう練習しよう。

槍撃は武力が低くてもそこそこのダメージを与えられるので、特に低武力槍兵を使う君主にとっては必須の技術となる。早めに基礎をマスターし、実戦に投入していこう。

～槍撃基礎知識～

- 同じ位置に向かって一定時間動き続けた後、移動先を変えることで発生
- 当てた部隊に一定のダメージを与えられる
- ダメージはお互いの武力による影響がない
- 無敵槍と同じく迎撃が可能

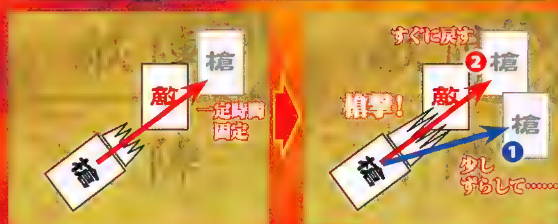
槍撃の出し方の一例



STEP2 狙った方向に出す工夫

いざ槍撃を敵部隊に向かって出したいと思っても、事前の移動時間が足りずに出なかったり、関係無い方向に出てしまうのはよくあること。まずは敵との距離を調整しつつ槍撃の「タメ」を作る移動と、そこから狙った方向に鋭く槍を突き出す方向転換という、二つの動作を体に覚えさせよう。右図のように最小の動きで出す槍撃は、その練習にうってつけだ。

進行方向に槍撃を出すには？



槍撃は入力後もある程度は方向修正できるので、一定時間進んでから少しだけ移動方向をずらし(①)、すぐに前方へ戻せば(②)、ムダ無く前方に出せる。また、次のタメは槍撃中に開始できるので、連発することも可能だ。



移動とタメを一緒に行なっている状態では、移動先を変えた瞬間に槍撃が出るので……

ヘタにタメを作ろうとすると違う方向に暴発してしまう。左図の入力方でムダ無く出そう。

STEP3 連続槍撃をマスターする

槍撃を出す感覚がつかめたら、いよいよ連続で繰り出す練習だ。「タメを行なう移動で同時に敵との距離を調整し、方向転換で敵に槍撃を浴びせたら、すぐに距離を調整しつつタメて……」という動作の繰り返しになるが、相手も動くことを考えると、これがかなり難しい。

うまく間合いを調整しつつ連発できるようになれば、戦力アップにつながること間違い無し。まずは右写真のような、敵の動きが少ない攻城(守城)時での使い方を練習してみよう。



攻城を妨害する敵に対して、後衛部隊が連続槍撃で撃退。かつての槍ワイパーのように、攻城の効率を大幅に高めてくれる。

敵部隊の攻城を横からの弓攻撃で遅らせつつ、槍撃で撃退。こちらの弓兵と槍兵は無傷のまま、敵の兵力をかなりケズれる。

距離を保ちながらの連続槍撃



図ではやや斜め後ろに移動にすることで、槍撃入力の方向転換時(①)に前進する分の距離調整と、タメを同時に行なっている。連発する際は、槍撃入力(①)が終了したらすぐに距離調整&タメ(②)に入ること。遅れると①の動作でタメが成立し、②のときに槍撃が出てしまうぞ。また、②は左右を交ぜて位置を調整しよう。

退却する部隊を見逃すな！

こちらの槍兵との乱戦から抜け、退却しようとする敵部隊が居たなら、それは槍撃のチャンス！「進行方向に槍撃を出すには？」のところで紹介した槍撃の出し方を連続で行なえば、逃げられる前に移動スピードの速い騎兵相手でも1回、弓兵相手なら2回は槍撃をたたき込めるぞ。



連続槍撃は、前後移動で「真っすぐ後退してタメ～前進して槍撃」を繰り返す方法もあるが、距離調整が難しいのであまりオススメできない。また、正確な発生条件は「移動先の指定(カードを置いた位置・その場は除く)を一定時間固定した後、移動先の指定を変更」となる。そのため、「遠くに移動先を固定後、同じ方向かつ少し手前にカードを移動」とすれば、移動方向を変えずに出すことができる。

活かすも殺すも君主次第!!

象兵運用虎之巻

他勢力のみに存在する新兵種「象兵」。その能力がどれほどのものなのか、まだまだ研究は始まったばかり。今回はその基礎能力と、すでに判明している有効な運用法についてのレポートをお届けしよう。

STEP1 基本的な能力

兵種の特徴では、敵部隊を弾き飛ばすオーラのほか、騎兵に次ぐ移動速度と槍兵並みの攻城能力を持ち、乱戦時の防御力に優れている点を覚えておこう。オーラが発生していなくても、かなり使い勝手がいい兵種なのだ。



粘り強い象兵は攻城にうってつけ。敵を蹴散らして城に向かうのがメインとなるか？

～象兵基礎知識～

- 速度を問わず一定距離移動し続けるとオーラをまとい、接触した敵部隊を弾き飛ばす
- オーラは移動を止めない限り敵部隊や柵に接触しても消えないが、ダメージボーナスや弓などのダメージ軽減は無し
- 移動速度は「弓兵＜象兵＜騎兵」で、地形の影響を受けにくい
- [illegible]
- 乱戦中は攻撃力が低く、防御力が高い
- 攻城中はオーラが発生しない

STEP2 主な役割を覚える

上記の基本能力について覚えたら、状況に合わせた象兵の行動を考えてみよう。その役割は多岐にわたり、常に象オーラで敵をドリブル[illegible]いればいいという兵種ではないぞ！



騎兵と違って迎撃されず、乱戦に来た敵部隊を弾き飛ばせる。防柵破壊に最適だ。



弓兵にとって、弾き飛ばされることはかなり厄介。柵のこともあるので……天敵か？

敵の隊列を乱す

マウントを狙った隊列や整然と並ぶ弓兵部隊など、戦略的な敵部隊の配置を乱すことは、勝ちパターンをしっかり行なおうとする相手にとってかなり計算外で、有効な対抗手段になる。反計持ち武将や、弓兵を護衛する槍兵などを遠くに追いやるといった妨害は、相手によっては相当有効!?

攻城する

敵武将が少ない状況なら、敵部隊を弾き飛ばして味方の攻城をサポートするよりは、象兵自身が攻城した方が効率がいい。象兵は防御力こそ高いが攻撃力は低いので、攻城を妨害する敵部隊は戦闘に適した騎兵や槍兵に任せた方が、攻城の成功率は高まり、結果的に損害も少なくなるのだ。

自城を守る

攻城準備中の敵部隊を弾き飛ばし続ければ、その間は攻城ゲージがたまらない上、うまくすれば攻城エリアから追い出して攻城ゲージ自体をリセットすることも可能だ。詳しくは下の解説を参照してほしい。まずは城門に張り付いた敵部隊を、城壁の隅まで追いやるあたりから始めてみよう。

柵を壊す

乱戦中は柵に触れても柵の耐久力を減らせないが、象兵なら乱戦しようとした敵部隊を弾き飛ばしつつ柵の耐久力を減らせる上、柵に当たってもオーラは解除されないという適任っぷり。この象による柵への攻撃を防ぐには、象兵自身を倒すか、同じ象兵で弾き飛ばす以外に手段が無い。

STEP3 守城時のテクニック

敵城の攻城エリアに入るとオーラは消えてしまうが、自城付近では消えないので、象兵のオーラが城を巡った戦闘で生きるのは、攻城時より守城時になる。

しかも騎兵の突撃とは違って、乱戦中でも一定距離を移動し続ければオーラが発生するため、これを生かすと非常に面白いことができるように……。

今回は象兵を使う上で基本となるであろう、有効な自城（自象？）テクニックを二つ紹介しよう。

自城突撃で攻城エリアから追い出す

騎兵で城を守る際に有効なテクニック「自城突撃」だが、この技は象兵にも応用できる。自城前のかなり深いところから、すくい上げるように攻城中の敵舞台へ接触することができれば、そのまま攻城エリアから追い出せることも!?　追い出せずとも移動させ続ければ攻城ゲージは止まるので、非常に有効な妨害になる。



うまく下から当たればこの通り。問答無用で敵の攻城を止められる。掟破りの守城技だ。



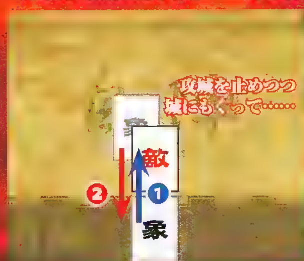


もぐり乱戦からはじき飛ばす

ほかの兵種でも、敵の突撃を無効化するためによく行なわれる「もぐり乱戦」だが、象兵が行なうとこの上下の動きがそのままオーラの発生につながり、乱戦中の敵部隊をいきなりはじき飛ばすことができる。乱戦のダメージは痛いものの、ちゃんと位置を合わせて上下に動けば、自城突撃よりも楽に相手を追い払えるぞ。



高武力の象兵には特にオススメ。象兵は移動速度が速いので、間違えて城に戻らないように！





象兵の弾き飛ばしはかなり強力だが、騎兵の突撃とは違ってダメージボーナスは無く、弾き飛ばすたびに接触ダメージが発生するということに注意。乱戦には強い象兵だが、接触ダメージは乱戦時のそれより大きいので、弾き飛ばし続けてこのダメージを連続でくらい続けると、すぐに兵力が無くなってしまう。むしろそれが特性と諦めて、「復活」持ちの象兵を使うのが有効かも？

群雄伝で英雄体験！

『三国志大戦2』のシステムで英雄たちの生き様を追体験できる、三国志ファンにうれしい新モード「群雄伝」。今回は群雄伝の楽しみ方とともに、魏伝、蜀伝、呉伝の開幕二章を紹介するぞ！

群雄伝とは

「群雄伝」は前作の「一人用」に替わって『2』から登場する新モード。コンピューターが操るデッキと対戦するという基本は変わっていないが、曹操、劉備、孫呉三代にまつわるストーリーをモチーフにしたステージが多数用意されており、デッキに入っている武将によっては特殊なイベントが発生するなど、壮大なドラマを体験できるモードだ。各章のイベント発生条件をひたすら探して、コンプリートを目指そう!!


三国志の漫画や小説などが好きだったから本作を始めたという人には、夢のようなモード。戦を制し、天下統一を目指せ！

イベントを起こして戦闘を有利に運べ!!

群雄伝の各章では、その物語に沿ったイベントが数々起こる。それに伴って敵軍の士気が増えたりするのは当たり前、突如武力が大幅上昇するなど、イベントは対戦の内容にも大きな影響を与えるので、普段の全国対戦で培った常識を完全に覆されることも。

しかし、こちら[illegible]イベントを発生させることで[illegible]効果が得られることもある。ストーリーと深く関わる武将が特定の行動を起こしたり、またはそれらの条件が組み合わさることによって、各章ごとに決まった数のイベントを起こすことができるのだ。

条件には単に一定時間経過するだけのものや、特定の敵や味方武将との接触、敵の撃破、攻城の一番乗りなど、さまざまな種類が用意されている。章の選択時に[illegible]となる武将が表示されるので、それらの武将をデッキに投入して、いろいろな行動を試してみよう！


イベントには武力上昇や速度上昇など、強力な効果を伴うものが多い。イベント効果が発生中の敵と無策で戦うのは危険だ！


プレイする章を選ぶ時に、未発生イベントの中からランダムで武将のヒントが表示される。あとは投入し、条件を探るのみ。

魏伝

一章 黄巾討伐戦

イベント数 7

この章は、「治世の能臣、乱世の奸雄」と人相見に評された曹操が、後に「魏武帝」とまで称されるきっかけとなった出来事―太平道の教祖である張角が黄巾の民を率いて朝廷に反旗を翻した黄巾の乱―が舞台となる。曹操の前には、張角・張梁・張宝と黄巾賊が立ちはだかり、いくつかの掛け合いの元戦うこととなる。この戦いでは、曹操は夏侯惇、夏侯淵といった後に勇将として名を馳せる二人の従兄弟と共に参戦する。曹操・夏侯惇・夏侯淵の三人の従兄弟を一度にデッキに入れて使ってみるのも良いだろう。そして後に覇を争うこととなる宿命の相手との出会いも？


従兄弟であり、挙兵当初からの腹心でもある夏侯惇と夏侯淵。この章以降も何かと曹操を助けてくれる頼りになる存在だ。

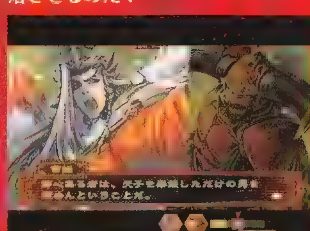

開戦から一定時間が経過すると、三人の武力と移動速度が上がり、有利に戦いを運べるようになる。一気に勝負を付けろ！

二章 反董卓連合

イベント数 10

劉備、孫堅といった後の英雄達と共に黄巾賊を討伐した曹操は、その後朝廷の実権を握り暴政を布いた董卓の暗殺を企むも、董卓配下の呂布に阻止され、逃亡生活を余儀無くされる。雌伏の後、董卓討伐を各地の群雄に呼びかけ、反董卓連合を結成。その序盤戦最大の激戦となった汜水関の戦いを舞台に物語が展開される。ここでも曹操の腹心たちが、頼もしい活躍を見せてくれる。

また、曹操の幼馴染であり反董卓連合の盟主や、江東の虎と呼ばれる英傑も関わってくるぞ。後にそれぞれが大きな勢力となって覇道を目指す群雄と共に、董卓配下の暴将・華雄が守る汜水関を陥落させるのだ！


[illegible]による強化を受ければ董卓軍も恐くない。ここでも夏侯惇・淵といった頼もしき武将たちと共[illegible]


部隊同士が接触することによって、発生するイベントも存在する。ただ戦うのではなく、物語を思い浮かべて行動しよう。

群雄伝と前作の一人用モードでは、料金システムにも大きな違いがある。前作では300円でコンピューターと2回対戦して、カードが一枚排出されるというシステムだったが、『2』の群雄伝では300円で1回対戦し、もし勝利できたら2回目の対戦に200円で進むことができる。2回戦に進んでいた場合、全プレイ終了後に2枚の武将カードが排出されるので、料金的にお得になった？

蜀伝

一章 桃園の誓い
イベント数 12

黄巾賊の横暴によって苦しむ民たちを見捨ててはおけず、一農民であった劉備は義勇兵として立ち上がった。後に「桃園の誓い」と呼ばれる有名な義兄弟の契りを交わした天下の豪傑・関羽、張飛と共に、劉備は黄巾賊に戦いを挑む。

この章では黄巾賊を率いる張角・張梁・張宝とその部下たちとの対戦となり、落城か時間切れによる通常勝利を収めればクリアとなる。桃園の誓いで有名な三人はもちろんのこと、黄巾賊討伐に活躍した武将やかつての恩師など、劉備の黎明期に関わる数多くの武将がイベントに関わってくるぞ。後に宿命の対決に臨むことになるあの英雄とも、この章で早くも初顔合わせが……？



劉備・関羽・張飛がイベントのカギになるのは予想しやすい。しかし、物語では意外といろいろなところに接点があるものだ。



桃園の誓いのイベントが発生すれば、三人の武将が一気に大幅強化！ 計略も使えばそのまま勝負を決められるぞ!!

二章 反董卓連合
イベント数 9

義勇軍や官軍の活躍で黄巾賊は滅んだものの、朝廷の腐敗に乗じて都の実権を握った董卓の暴政により、天下は乱れに乱れた。これに対し、曹操は各地の群雄を招集し、袁紹を総大将とした董卓討伐軍を結成する。数十万と集まった兵たちの中には、劉備たち三人の姿もあった。

この章は董卓と討伐軍の序戦として有名な、汜水関の戦いをモチーフにしたもの。董卓も出陣しているが、この章で最大の敵となる武将は暴将・華雄だ。演義ではこの華雄を、一騎討ちで一刀の下に倒した武将が居たよね？ その武将以外にも劉備の旧友、この汜水関で名を馳せた大英雄など、多様な武将が関わってくるぞ。



華雄はイベントで士気や武力を大幅に上昇させて襲い掛かってくる。しっかり迎撃をとるなど、対策を忘れないようにしよう。



魔王・董卓との戦いは、始まったばかり。武力が高く手強い相手ではあるが、イベントを起こして戦いを有利に進めよう。

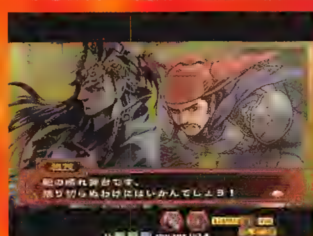
呉伝

一章 孫堅立つ
イベント数 8

孫子の末裔を名乗る孫堅は、若いころに一人で海賊に立ち向かいこれを追い払ったというほど武勇をもって知られた存在。

呉伝一章に当たるのは黄巾の乱で、孫堅が各地を転戦し持ち前の武勇により功績を挙げていたころの話だ。当時孫堅の元には、腹心である祖茂や後に孫策・孫権と孫家三代に仕えることになる宿将中の宿将である程普・黄蓋・韓当といった武将が付き従っていた。ほかにも孫家三代を支えた人物がこのとき登場している。

家族もまた孫堅を見守り、ときには彼を叱咤激励する。さらに、この章では後に息子孫権の脅威となる稀代の英雄との邂逅も見られるぞ。



当時の孫堅配下の腹心といえばこの人でしょう。張り切った祖茂が、黄巾賊の布陣をズタズタに引き裂く……祖茂強え～。



孫呉三代に仕えた宿将たちは、孫堅をもりたてるべく一致団結して黄巾賊に向かっていく。

二章 反董卓連合
イベント数 8

黄巾の乱で名を馳せた孫堅はやがて太守となり勢力を拡大していくが、朝廷では董卓が献帝を擁立し実権を握っていた。一時期袁術に従っていた孫堅は、やがて袁紹が盟主を努める反董卓連合に参加することとなる。

董卓を打倒すべく挙兵した、反董卓連合だが汜水関を守る華雄・徐栄などの豪傑の前に、孫堅の息子や宿将たちも苦戦を強いられる。やがて孫堅は華雄に追い詰められて絶体絶命の危機を迎えてしまうが、祖茂が身代わりとなる。ここでの孫堅と祖茂のイベントを起こすカギは、孫堅と祖茂が戦場に居る状態で"身代わりになる"ということ。とても物語に忠実なものとなっている。



物語の多くでは、家族の結束が強固に描かれることが多い呉。群雄伝でも、父の背を見て学ぶ孫策が登場す。



宿将というと程普・黄蓋・韓当を思い描いてしまうが、実は呉景・朱治も孫堅の時代から呉に仕えた人物だ。

群雄伝でイベントのカギとなる武将は、歴史事件の中核人物や、その人物と縁のある人物であることが多い。カード裏の武将解説は非常に大きなヒントとなるので、行き詰ったら一度手持ちの武将カードの裏面を流し読みしてみるといいだろう。またイベント発生条件には、どうやら「撤退」や「敗戦」といったネガティブな行動のものは無いようなので一安心……？

新規プレイヤー大歓迎！

始めよう『三国志大戦』!!

難しそうだし、「1」をやっていないから出遅れているし……なんて心配は一切無用。まだプレイしていない人のために、ここで本作の基礎知識を改めて伝授するぞ。これで君も君主デビュー！

『三国志大戦2』の面白さ

『三国志大戦』は、武将カードと呼ばれるトレーディングカードを使って自分だけの軍（デッキ）を組織して、全国各地のプレイヤーとオンライン対戦するというシミュレーションゲームだ。盤面に置いた武将カードを動かし、ゲーム中の部隊を動かす楽しさをぜひ体験してほしい。また、デッキを作るための武将カードを収集するのも楽しさの一つだ。この『三国志大戦2』はその内容を一年間で蓄積されたノウハウをもとに、さらに改良した名作だ。

まずはスターターパックを購入！



筐体付近に設置されているであろう専用ベンダーでスターターパック（税込み500円）を買えば、こ[illegible]ですぐに[illegible]られるぞ！　まずはチュートリアルで遊んでみる[illegible]

カード操作が面白い！



全国対戦で熱くなる！

[illegible]い。また、オンラインで全国各地のプレイヤーと対戦

筐体各部の機能を知ろう！

従来のゲームとは全く異なる形態の筐体に、つい尻込みしてしまう人も多いのでは？　ここでは筐体各部の機能について紹介するので、筐体について予習してからゲーセンで触れてみよう！



※筐体はイメージです。

①武将カード排出口
プレイ終了後、ここから武将カードが排出される。武将カードは1枚ずつ排出されるので、取り忘れないように。

②メニューボタン
君主カード（ICカード）を入れる前に押すとカードメニューが表示されるほか、ゲーム中にも戦器メニューを呼び出したり、計略を使用したい武将を切り替えたりとよく使う。

③トラックボール
選択肢の変更や、対戦中の視点変更に使う。

④盤面
武将カードを置く盤面。武将カードはイラスト面を表にして置かないと読み込まないので注意しよう。

⑤君主カード挿入口
君主カードを差し込む挿入口。君主カードを差したまま帰ってしまわないよう注意！　また、無理矢理引き抜くといった行為は、データ破損につながるので厳禁!!

⑥硬貨投入口
100円玉専用。君主カードを挿入してから硬貨を投入しないと⑪の返却口から戻ってきてしまう。

⑦スタートボタン
君主カードを読み込ませた後、コインを投入したらこれを押してゲームスタートとなる。

⑧計略ボタン
武将固有の必殺技「計略」を発動するボタン。選択肢の決定などにも使用する。

⑨兵法ボタン
君主が使う必殺技「兵法」を発動するボタン。選択肢のキャンセルなどにも使用する。

⑩メイン画面
ゲームの情報全てが表示されるモニター。

⑪硬貨返却口
君主カードを挿入する前に硬貨を入れると、ここから返却される。

画面の見方を覚えよう！

一見するといろいろな情報が入り乱れて難しそうにも見えるが、実はかなり分かりやすい『三国志大戦2』の画面。こちらも筐体各部の機能と一緒に、ゲーセンへ行く前に覚えてしまおう！



①君主情報
左が自分の、右が相手の君主（プレイヤー）名が表示される。また、現在の階級や称号、プレイしている店舗名、チームのエンブレムなどもここに表示される。

②城ゲージ
君主名の下にあるのが、それぞれの君主の城ゲージ。これがゼロになると負けとなる。本作から50％を表す目盛りが[illegible]されている。

③残りカウント
対戦の残り時間。時間切れの場合、城ゲージの残りが多い方が勝ちとなる。

④計略名
現[illegible]している武将が持つ計略の名前。

⑤士気ゲージ
時間経過によってたまっていく「士気」の量を表すゲージ。この士気を[illegible]ゲージ上の丸い表示が士気の数を表す）消費する[illegible]武将が持つ必殺技「計略」を使用できる。

⑥兵法
現在の対戦で選択している、君主自身の必殺技である「兵法」が表示される。使用後はこの名前表示が暗い文字に変わる。

⑦武将アイコン



武将の能力を表す簡易アイコン。武将アイコンは左上の兵種アイコンを中心に、右に武将名と兵力ゲージ、下に武力と特技（特技についての解説は40ページに掲載）が表示される。兵種アイコンの右上に黄色い丸表示は、その武将が持つ計略が使用可能であることを表すサインだ。

⑧ミニマップ
戦場全体の状況を表すマップ。カードの絵が入っているのが味方、入っていないのが敵部隊の位置を示すアイコンで、それぞれに残りの兵力（これがゼロになると武将は一時撤退する）のゲージが表示される。見方部隊の兵力は緑色の縦バーで表示され、敵部隊の兵力はアイコン全体が兵力ゲージとなっている。本作から、兵力が100%を超えると白いゲージで余剰兵力が表示されるようになった。また、敵を計略の範囲に入れるとアイコンの隣に赤文字で敵武将の知力が表示される。

三国志大戦2 豆知識

上記でも触れているが、初プレイの時に案外やりがちなのが「お金を入れてから君主カードを差し込む」という間違い。このゲームではまず君主カードを読み込んだ後に、クレジットの受付が始まる。またこの君主カードの更新などといった操作は、カードを差さずにメニューボタンを押して表示するカードメニュー画面で行なうので、この場合は焦って先にカードを差さないように。

武将の能力を把握しよう！

『三国志大戦2』を遊ぶ上で、必ず必要になる武将カード。「この武将は強いのか？」「どんな能力を持っているのか？」と、それらが一目で分かるようになるべく、その見方を勉強しよう！



①所属勢力
武将が所属する勢力で、魏・蜀・呉・涼・袁・他の6種類。また、デッキ内の所属勢力の数により、士気ゲージの最大値が変わる。1勢力＝12個、2勢力9個、3勢力以上＝6個となる。

②武将コスト
玉の数が、その武将の武将コストを表す。デッキは合計コスト8以内で構築しなければならないので、デッキ構築時の重要な要素となる。

③武将名
武将の名前。[illegible]にはこの孫策のように、二つ名を持つ武将も？

④兵種
武将の兵種を表すマーク。兵種については下のコーナーを参照。

⑤特技
その武将が持つ特技のアイコン。

⑥武力・知力
武将の能力を表す数値で、武力は腕っ節の強さを表し、戦う際の強さに影響する。知力は頭の良し悪しを表し、計略効果の高低に影響するほか、「伏兵」効果の高低にも影響する。

⑦計略情報
計略の名前と、その右下にある小さな数字は使うのに必要な士気量を表す。右にある図は計略の範囲を表すものだがあくまで目安で、ゲーム中における計略範囲はこの表示を元に調整されている。

⑧イラスト
各武将の[illegible]を描いたイラスト。

裏面の情報も見逃すな！

武将カードの裏面には、さらに[illegible]が[illegible]込まれている。特に「2」では「[illegible]」や、ここに[illegible]された武将の解説文も重要ヒントになるため、武将カードを手に入れたら必ず一読しておこう。



武将の解説

計略の詳細

計略の解説の下には、計略の詳細についての説明文が入っている。自分では使わない武将でも、その計略がどんな効果か覚えておけば、対戦でその武将を[illegible]に[illegible]ことができる。

兵種の特徴を生かそう！

兵種とは、武将のタイプを表す分類のこと。同じ武力の武将でも、兵種によっては大きな差が出ることも珍しくない。兵種の特徴をざっと覚え、自分が使うのに適した兵種は何か考えてみよう。

スピードが武器！ 騎兵
[illegible]

馬に乗って戦場を駆け抜ける、全兵種の中で一番移動速度が速い兵種。速度のみならず、しばらく走り続けることでオーラをまとう「突撃」状態になり、この状態で敵武将に接触すると大ダメージを与えることができる。反面城攻めは苦手で、武将同士の戦闘でこそ、その真価を発揮する兵種だ。

守りと攻撃の要！ 槍兵
[illegible]

長槍を構える、守りに適した兵種。移動速度は遅いが接近戦が得意で、槍を伸ばす「槍撃」で少し離れた所にいる敵武将に、一方的にダメージを与えることもでき、騎兵の突撃にも強い（下記参照）。その上城攻めのダメージも高めなので、多くの君主が攻城の要として槍兵を使っている。

[illegible] 弓兵
[illegible]

通常は敵武将と接触することで戦闘になるが、弓兵は弓矢による遠距離攻撃で、接触していない敵武将にも攻撃することができる。その半面、接近戦には弱いので、味方の援護を主な目的としよう。移動速度は騎兵に劣るが槍兵より早く、攻城力は騎兵よりも高いので重宝する。

長短無し？ 歩兵
移動速度：D
[illegible]

すべての能力が平均的な兵種。どんな場面でも活躍できるが、その分各局面ではその状況に強い兵種に、能力で完全に圧倒されてしまう。

[illegible] 攻城兵
移動速度：E
城攻撃力：A

移動スピードが極端に遅く、戦闘力も低いが、圧倒的な攻城力を持つ。攻城が決まればほぼ勝ちだが、そこに至るまでが難しい兵種だ。

敵陣をかき乱せ！ 象兵
[illegible]

「2」で追加された新兵種で、騎兵に次ぐスピードを持ち、敵を弾き飛ばす特殊能力を持つ。その能力の詳細については、P035の解説を参照してほしい。

基本三兵種の三すくみ

騎兵、槍兵、弓兵はこのゲームにおける「基本三兵種」で、最もよく使われる兵種タイプだが、これらにはそれぞれ三すくみが存在する。

この三すくみの強弱関係を生かせば、武力で劣っていても敵武将でも撤退させることが可能だ。この関係をしっかりと覚え、自分の使う武将がどんな兵種に弱いのか理解しておけば、実際の対戦で武将をどの敵にぶつけるかの指針になるぞ。



騎兵は戦闘に特化している兵種だが、槍兵とは思うようには戦えない。このように兵種の三すくみは、実際の対戦の中ではかなり大きな影響力を持っている。

騎兵
騎兵の突撃状態は、弓兵の遠距離攻撃によるダメージを大幅に軽減する。だがこの突撃状態で槍兵の構える槍にぶつかると、「迎撃」されてしまい大ダメージを被ってしまう。

騎兵は弓兵に強い！

槍兵は騎兵に強い！

弓兵は槍兵に強い！

弓兵
移動速度の遅い槍兵に対しては、弓兵は移動して攻撃→移動して攻撃と一方的に攻撃できるのが強み。だが騎兵は突撃状態にあると防御力も上がっているため、弓攻撃の効果が極端に下がってしまう。

槍兵
槍の穂先で突撃中の騎兵を捕らえれば、「迎撃」が発生して大ダメージを奪える。だが移動力の低さが災いし、弓兵を相手にすると近付く前に兵力を減らされてしまう。

各兵種解説の見出し中にある「移動速度」、「城攻撃力」はアルファベットでその能力を評価している。「移動速度」は部隊が移動する早さ、「城攻撃力」は攻城したときに、相手の城ゲージに与えるダメージ量のこと。それぞれE→D→C→B→Aの順に優れていることを表す。

計略について知ろう！

このゲームにおいて、対戦で勝利するために欠かせないのが「計略」の知識。計略無しで勝利できる対戦など、まずありえないというほど重要。その計略とは何なのか、基礎から伝授！

計略ってどういうもの？

計略とは各武将が持っている固有の技で、時間経過で溜まる「士気」をエネルギーとして消費し、使うことができる強力な必殺技だ。消費士気の多い計略は使えるようになるまで時間がかかる[illegible]、その分[illegible]一撃で[illegible]えるほどの威力を発揮[illegible]



戦闘を有利にするものから直接火を放って敵を攻撃するものまで、計略の種類はさまざま。武将の中には、武力が[illegible]くても計略が強力という武将が数多くおり、それにおごった相手を計略で一網打尽に[illegible]逆転の快感は格別[illegible]

どんな種類の計略があるの？

計略は大まかに分けると、以下のように分類される。それぞれの計略をバランスよく組み合わせるのも、武将選びの重要なポイントになる。

○強化計略、超絶強化計略

武将自身の武力や知力、移動速度などといった[illegible]

○号令計略

強化計略の効果を、[illegible]よぼす計略。特に曹操・劉備・孫堅（孫権）の英傑号令は非常に強力。

○攻撃計略

火や水、雷などで、敵部隊を攻撃する計略。計略を使った武将と、その計略を受ける武将の知力差により威力が変化する。

○妨害計略

強化計略とは逆に、敵武将の武力などの能力を減少させる計略。効果時間は攻撃計略と同じように[illegible]知力差によって変わってくる。

○その他の計略

以上の分類に含まれない計略には、その場で一切行動ができなくなるか撤退するまで効果を及ぼし続ける「舞踏計略」や、守りを強くする「防衛計略」など、さまざまな種類が存在する。

武将の「特技」とは？

武将が持っているだけで効果を発揮するお得な特典が「特技」だ。どんな種類があるのか、一挙に紹介しよう。

勇　勇猛

武将が触れ合った時にまれに発生する「一騎討ち」で有利になる能力。詳しくは下の欄外の説明を参照のこと。

魅　魅力

「魅力」持ち武将一人につき、対戦開始時に士気が0.5追加される。これが多ければ多いほど相手より先に計略を使える。

活　復活

この特技を持つ武将は、撤退してから復活するまでの時間が短くなる。この特技を複数持っている武将も存在する。

伏　伏兵

この特技を持つ武将は相手からは見えず、この状態で敵武将に触れると、知力差ダメージを与えてから通常状態になる。

柵　防柵

この特技を持つ武将の前には対戦開始時、7回まで敵の体当たりを跳ね返す「防柵」が置かれる。

募　募兵

この特技を持っている武将が何もせず、何もされずに戦場に立っていると、少しずつではあるが兵力が回復していく。

連　連計

この特技を持つ武将と「～の連計」という計略を持つ武将との間に、下写真のように計略範囲が発生する。



君主の「兵法」とは？

「兵法」は計略と違って君主自身が使う技で、対戦中いつでも一回だけ使える。その効果は絶大なので、使いどころが重要だ。



兵法の種類の一部
○再起の法（撤退している味方の復活を早める）
○増援の法（味方の兵力を回復する）
○正兵の法（味方の武力を上げる）

デッキを作ってみよう！

これまでの解説を踏まえて、使いたい武将が決まったら、それらを組み合わせ、自分だけのデッキを作ろう。このデッキが完成すれば、後はゲーセンで実際にプレイするのみ！

武将コストの合計は8まで

使いたい武将は大勢居ると思うが、デッキに入れることができる武将の数には制限がある。デッキに入れる武将の「武将コスト」の合計は、8以下でなければならないのだ。

また、使う武将の所属勢力の種類には制限はないものの、1勢力で統一した場合は士気の上限が12なのに対し、2勢力使っている場合は上限が9、3勢力以上の場合は上限が6となり、場合によっては士気[illegible]めても使いたい計略の消費士気に届か[illegible]などということにも[illegible]。特に理由が無ければ、[illegible]う勢力は1～2種類に収め、士気をここぞという時までためておけるようにしよう。

「勝ちパターン」を用意しよう！

これは決まりではないが、このゲームで勝つためにはデッキに「勝ちパターン」があることが望ましい。「士気がいくつになったらこの計略とこの計略を使い、敵武将を倒して城攻め」「守るときにはこの計略で」などといった、攻めや守りのパターンがいくつも盛り込まれたデッキの方が、「何となく戦って何となく攻城」などというノープランのデッキよりも、ここぞという時にやることがわかっている分、使いやすいのだ。

デッキを作る際には武将の強さだけではなく、この「勝ちパターン」もいろいろと作れるような組み合わせを目指してみよう。

質か量か？　自由に作ろう！

以上のことを踏まえていれば、デッキの組み合わせは自由。好きな武将を中核に、その周りをほかの武将で固めてみよう。そこで武将コストが高く強力な武将を使うか、コストの低い武将を多数入れるかなど、自分に合った構成を目指せ！

4枚のデッキもあれば、8枚のデッキもあり。デッキの組み合わせは多種多様。自分だけのオリジナルデッキを考案し、ゲーム上で試してみよう！



「一騎討ち」が発生すると、バーが右から左へと五つ流れてくるので、このバーが左端にあるラインに重なる瞬間に計略ボタンを押していこう。この時光る部分と[illegible]→弱→強→激→無双の順)が出る。五つのバーそれぞれで優劣を競い、負け数が多い方が即撤退となる！「勇猛」があると、すべてが無双判定となっているバーが[illegible]しやすくなるのだ。

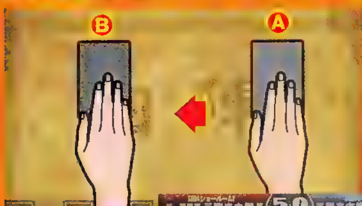
いざ実戦！ 基本操作とルールを学ぼう！

デッキが完成したら、いざ実戦！　スターターを買ったばかりなら、まずはチュートリアルで遊んで基礎を学ぼう。ここではチュートリアルでは触れていない実戦的な基礎知識を一部紹介！

武将はカードを動かして操る！

このゲームでは、武将を盤面上で移動させることにより、ゲームの中での戦場でも武将がその動きを正確にトレースして動いてくれる。これぞ「ここへ！」というプレイヤーの直感的な操作が可能な、『三国志大戦2』の操作方法だ。

まず慣れるまでは一枚ずつ、武将を敵の武将にぶつけていくように操作してみよう。慣れてきたら両手で、複数の武将を同時に操って戦場を制せ！



動かすと……



ゲーム内でも、その武将が動き出す。移動先は赤い長方形のマークで表示されるので、目前で止まりたいときなどは、これを目安にしよう。まずはこの操作に慣れるのが重要だ。

勝敗の決め手は攻城戦！

武将同士が接触すると自動で戦闘が始まって兵力の削り合いになり、兵力がゼロになった武将は撤退し、城の中で一定時間経過しなければ再出撃できない。だがこの戦闘はあくまで"手段"の一つで、"目的"は相手の城を攻めることなのだ。いかに攻城するかを考えよう！



武将同士の戦闘は、突撃などといった兵種の能力や、それぞれの計略を駆使した戦いになる。だがいくら敵武将を倒しても、時間がたてば復活してしまうし、ただ戦うだけでは勝利条件には一切結び付かないのだ。



画面にある攻城エリアに武将カードを置き、画面内の部隊も敵城にたどり着くと「攻城準備中」という表示と攻城ゲージが現れる。攻城ゲージは敵に接触されずにいると増え、最大になると攻城が成功する。

計略を駆使して戦いを有利に！

普通に武将同士で戦闘を続けてもこちらの武将も消耗してしまうし、さらに攻城中の武将は兵力が次第に減ってしまうため、なかなか攻城を成功させる機会が訪れない。この消耗を抑えて敵武将を全滅、あるいは無力化するには、計略や兵法を使うしかない。ここぞという時まで士気は温存しよう！



使いたい計略を選ぶ方法は二つ。❶メニューボタンを押して計略（武将）を切り替える。❷直接武将カードを動かす。選んだら後は計略ボタンで発動だ。

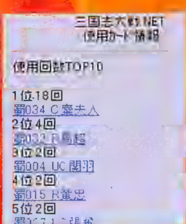


武力、知力、移動速度を下げる「離間の計」が炸裂！　これを食らうと戦闘で不利になる上、攻城に来た敵武将を阻止しようにも、足が遅くなっているので間に合わないことも。計略一発で、戦局は急変するのだ。

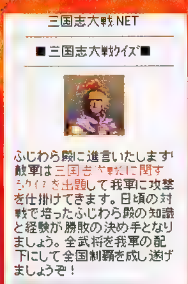
三国志大戦.NETに加入せよ！ http://3594t.com/net/

加入することで、さまざまなサービスを受けられるようになる携帯電話コンテンツ「三国志大戦.NET」。みんなが気になっているであろう対応機種を大公開！

先月簡単に三国志大戦.NET加入によって利用できるコンテンツを紹介したが、今月はその一部をもう少し突っ込んでご紹介！



プレイヤーの武将カード使用回数ランキングも分かる。ほかにも伏兵を踏んでしまった回数や、攻城した回数、一騎討ちで勝った回数など細かなデータを閲覧できる。



三国志大戦クイズの画面。いろいろな武将が出題してくるクイズに正解すると、その武将を配下にできるシステムになっている。クイズでも中華統一を目指せ!!

ダウンロードできる携帯電話用壁紙の一部を紹介。また、ボイスデータにはきっと「ここにいるぞォ！」があるに違いない（笑）。







コンテンツ概要

名称：三国志大戦.NET
アドレス：http://3594t.com/net/
料金：月額315円（税込み）
コンテンツメニュー：右記参照（5月19日時点）
対応機種：下記参照（5月19日時点）

●プレイヤーデータ＆プレイ履歴の閲覧
●チーム作成＆チームデータの閲覧
●三国志大戦クイズ
●ダウンロードサービス（壁紙＆ボイス）
●君主カード（ICカード）の再発行手続き

対応機種一覧（5月19日時点）

「au」
A1402S、A1402SⅡ、A1402SⅡカメラ無し、A1403K、A1404S/A1404SⅡ、A5502K、A5505SA、A5506T、A5507SA、A5509T、A5511T、A5512CA、A5514SA、A5515K、A5516T、A5517T、A5518SA、A5520SA、G'zOne TYPE-R、neon、PENCK、Sweets、Sweets pure、talby、W21CA/W21CA Ⅱ、W21K、W21S、W21SA、W21T、W22H、W22SA、W31CA、W31K/W31K Ⅱ、W31S、W31SA/W31SA Ⅱ、W31T、W32H、W32K、W32S、W32SA、W32T、W33SA、W41CA、W41H、W41K、W41S、W41SA、W41T、W43T

「DoCoMo」
【902シリーズ】D902i、F902i、N902i、P902i、SH902i、SO902i
【702シリーズ】F702iD、N702iD、P702i、SH702iD
【901シリーズ】D901i、D901iS、F901iC、F901iS、N901iC、N901iC、N901iS、P901i、P901iS、P901iTV、SH901iC、SH901iS
【701シリーズ】D701i、D701iWM、N701i、P701iD
【900シリーズ】D900i、F900i、F900iC、F900iT、N900i、N900iG、N900iL、N900iS、P900i、P900iV、SH900i
【700シリーズ】F700i、F700iS、N700i、P700i、SA700iS、SH700i、SH700iS
【506シリーズ】D506i、F506i、N506i、N506iS、P506iC、SH506iC、SO506i（premini-Ⅱ）、SO506iC、SO506iS（premini-ⅡS）
【505シリーズ】D505i、D505iS、F505i、F505iGPS、N505i、N505iS、P505i、P505iS、SH505i、SH505iS、SO505i、SO505iS

「vodafone」
【Vodafone3G端末】
703N、703SH、703SHf、802N、802SH、803T、804N、804SH、804SS、902SH、902T、903SH、903T、904T、904SH
【VGS端末】
V801SA、V801SH、
【V5/V6端末】
V501SH、V501T、V502T、V601T、V602SH、V602T、V603SH、V603T、V604S、V604T

※三国志大戦.NET対応機種は予告無く変更される可能性があります。

「勝敗の決め手は攻城戦!」で攻城ゲージについて触れているが、某元五虎将のように覇王になるまで気付かない人もいるので一応解説すると、「攻城準備中」と文字が出るアイコンの地の部分がゲージになっており、赤い部分が徐々に増えていく。これが全部赤になると攻城が成立するのだ。被攻城時のゲージは青色で表示されるぞ。

稼働迫る！ 闘いの日に備えろ!!

Virtua Fighter 5™

稼働予定の7月まで、残すところわずか。来る闘いの日に向けて、今から知識を吸収しておこう。2006年の夏は、バーチャで決まりだ!!

システム解説:ちゃっきー

バーチャファイター5
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2006年7月稼働予定
■使用基板：LINDBERGH

目指せ!!『5』デビュー！　各キャラのページでは、本作から始める人、サブキャラを使いたい人に向けてのワンポイントを掲載。参考にしてほしい！

徐々に明らかになった猴拳を見よ！



Text：華火霊

NEW CHARACTER アイリーン Eileen

目指せ『5』デビュー・ひと口コメント
・今までの『VF』シリーズに無い新しい動き！
・相手を幻惑するのが好きな人にオススメ
・華があるので、動かすだけでかっこいい
・極める道は険しいが、その先には天国がある！

今回紹介するのは、非常にアイリーンらしい技。幻惑的な動きが持ち味のアイリーンだが、それだけではダメージを与えない。そこで活躍するのが⇩⇦⇨Ⓟだ（写真左）上段攻撃だがノーマルヒットでコンボを決めることができ、なかなかの威力。⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ（写真右）はリーチの優れた中段3連攻撃。最後が浮かせ技で、2段目からは各種特殊動作に派生させることも可能。これらの技は、中間間合いで相手の技の空振りに合わせたり、奇襲に使ったりできそうだ。

⇩⇦⇨Ⓟ＋Ⓚは数種類ある特殊動作の一つで、相手が連係へ割り込んでくるところをスカしたり、様子見に対するフェイントとして使ったりしていけそう。この動作からは、左の写真の技に似たコンボ始動技、中段蹴り、下段蹴りなどが出せる。状況判断さえできれば、相手に攻撃権を渡さずに手玉に取ることさえ可能かもしれない。

その他の特殊行動は、相手に跳び付く、間合いを素早く詰めるダッシュ、判定の高い技をくぐりそうな、姿勢を低くするものが確認できた。





その姿、まさに"Flying Fury"!!



Text：文須

NEW CHARACTER エル・ブレイズ El Blaze

目指せ『5』デビュー・ひと口コメント
・画面を縦横無尽に駆ける"そう快感"は屈指！
・完全新キャラで"ネタ勝ち"万歳！
・ルチャを愛している人はコレ一択！
・勝ち負けよりもエンジョイ重視で闘える！

女性キャラと並ぶほど小柄な体躯ながら、それを感じさせないダイナミックな打撃技や運動性能でカバーするキャラ、ブレイズ。ただし小柄なせいで技のリーチが全体的に短いため、遠距離戦は少々不得手といえるだろう。

しかし、接近すれば話は別だ。発生が早く扱いやすい小技に恵まれており、ミドルキック→バックナックル→ソバットの3段連係（⇦ⓀⓅⓀ）は2段目のバックナックルが特殊上段攻撃ということもあり、非常に使いやすく重宝するぞ。

技後にレバーを前に入れておくと特殊ダッシュへ移行するソバット（⇨⇨Ⓚ）は、ブレイズの技の中ではリーチが長く、ガードされてもスキが小さいため、使用頻度は高そう。

ブレイズの特徴の一つである特殊ダッシュ（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）からは、ドロップキック（Ⓚ）、中段のボディプレス（Ⓟ）、投げ（Ⓟ＋Ⓖ）、ロードロップキック（⇩Ⓚ）などの技へ派生できる。特に、投げは威力が高い上に投げ抜けされないため、本命の選択肢として申し分無いぞ！



リーチに不安が残るも、触れさせてしまえば派生で押し込めるぞ！



他キャラのミドルキックくらいのリーチを持つソバット。

Virtua 事典 5
アイリーン補足:本文で触れなかった、強力な連係を紹介する。⇦Ⓟ+ⓀⓅⓅの特殊上段・下段・下段の連係。2段目から特殊動作などに派生でき、最後の技がカウンターヒットで足崩れを誘発する。
ブレイズ補足:特殊ダッシュからの攻撃は、ロードロップキック以外は技後ダウン状態になる。リスクが非常に低い択一攻撃を仕掛けられるぞ。そのままパスして仕切り直しもあり?

システム変更点に迫る！
『VF5』Q&A・システム編

3回目となる開発インタビュー、今回は変化の激しい注目のシステムについて質問をぶつけてみたぞ!!

回答：『バーチャファイター5』
ゲームディレクター
片桐 大智氏

Q 新システムオフェンシブムーブ導入のキッカケ・狙い・使いどころなどを教えてください

A オフェンシブムーブは『VF4』の避けのように、相手の技、タイミングに合わせることで効果を発揮するというものではありません。従来のような避けは、ディフェンシブムーブで行ないます。新システムは“オフェンシブ”の名が示す通り、“攻め”の行動であるため、積極的に相手の横を取りたいときなどに使います。特徴として、ディフェンシブムーブよりも前方向、横方向への移動距離が長くなっています。プレイヤー自身がきっかけをつかみ、状況を把握しながら使うことで、今までとは違った攻防に発展できるように設定されています。

Q では、ディフェンシブムーブの使い分け・使いどころなどについて教えてください

A 前の質問でも触れているように、ディフェンシブムーブについては『VF4』からある避けと同様の感覚で使えます。ただ、一部調整は行なわれていて、以前よりも発展性のある使い方が可能です。

Q 本作では投げのシステムが大幅に変化しているようですが、これについて詳しく教えてください

A 『VF4』においては最速の反撃方法が投げとなっていましたが、『VF5』では基本戦術を一部壊して、新しい戦術を確立してほしいと考えています。これだけを聞くと、投げが弱くなった印象を受けるかもしれませんが、“プレイヤーのスキルによって投げの強さが変化する”ようになるシステムとして調整されています。その辺りについては、稼働後にプレイヤーの方々には試行錯誤してほしい部分です。



新技・変更点 PICK UP

結城 晶
Akira Yuki

Text：大須晶

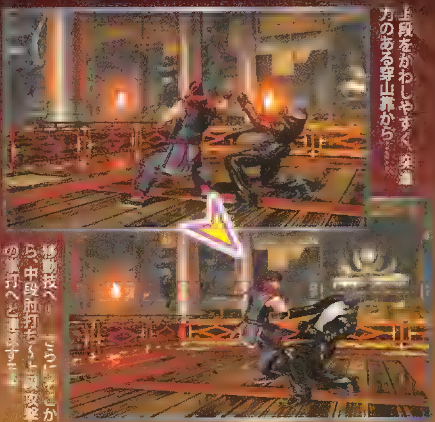
目指せ「5」デビュー・ひと口コメント

- コマンドテクニックがあると楽しさ倍増
- 単発技でのゴリ押しに快感を覚えるなら！
- 読み合いに自信があるほど勝率UP!?
- 末永く1キャラと向かい合いたい人向け

その迫力ある単発技にはシリーズを通して定評あるアキラだが、今作では特定の技に派生が追加され、攻めのバリエーションが増したぞ。

その中の一つが穿山靠（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）。元々あった派生である爬山靠天地（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）以外に、レバー上 or 下入力で特殊移動へ移行可能。そこから中段攻撃～上段攻撃の打撃が出せるなど、相手の裏をかく多彩な攻めができる。

元々特殊な性能の衝捶（⇨Ⓟ）も改良された。素早く間合いを開く派生の単閉福（⇨Ⓟ⇦）から、さらに上段～中段の連係技を繰り出せるようになり、より迎撃向けの性能に。しかも⇨ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ入力で、特殊構えの提膝換歩へ移行可能。的を絞らせないけん制が可能だ！



上段をかわしやすく、突進力のある穿山靠から…

移動技へ！ さらにそこから、中段肘打ち～上段攻撃の連打へと連携する！

主力技として活躍してきた⇨ⓅⓅからの派生技がさらに豊富に。2発目が上段になったものの、⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚで中段技へと派生させることができるようになっている。これを使えば、2発連続ヒットさせた後さらに二択を迫れるぞ。ただし、ガードされたときのスキは大きめだ。また、⇨ⓅⓅ⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖと入力すると、左右に軸をずらす移動に移行可能。そこからの打撃もあるので、ガードを固める相手を翻弄できるぞ。

ちなみにこの移動技、⇩Ⓟや⇦Ⓟ＋Ⓚといった技をはじめ、新技の⇨Ⓟ＋ⓀⓅなどの技からも移行できるようになっている。スライドシャッフルと併せて、攻めのバリエーションを増やす選択肢として活躍しそうだ。



⇨ⓅⓅから中段への派生が付いた。2発目までヒットさせた後は…

判定が出た直後にⒼでキャンセル可能。コンボにも活躍する。



新技・変更点 PICK UP

ジャッキー・ブライアント
Jacky Bryant

Text：ちゃっきー

目指せ「5」デビュー・ひと口コメント

- クセの無い打撃技が多く、扱いやすい
- 連係技が多彩で、常に先手を取っていける！
- コンボ始動技が豊富で、狙うチャンスが多い
- スタンダードなキャラが好きな人向け



新技・変更点 PICK UP

サラ・ブライアント
Sarah Bryant

Text：矢米

目指せ「5」デビュー・ひと口コメント

- 多彩な攻撃連係と破壊力抜群の浮かせ技を併せ持つ、攻撃特化キャラ
- フラミンゴ（構え）からの択一攻撃が強力！
- 金髪に心引かれるアナタにオススメ！

今回紹介するサラの技で注目となるのは、新技のⓅⓅ⇩Ⓚ。ⓅⓅから下段回し蹴りへとつなぐ連係技だ。しかも最後の下段蹴りの出始めにⓀを追加入力すると、モーションをキャンセルして中段攻撃のカカト落としへ派生させることができる。下段回し蹴りはガードされるとスキが大きく、ノーマルヒットではダウンを奪えずやや不利に。カカト落としの方はガードされても確定の反撃を受けず、カウンターヒットで浮かせることができる。

カカト落としの発生自体は遅いため、下段蹴りとの二択としてよりも、ⓅⓅ後にガードを意識させる技としてうまく使っていきたい。

既存技では、クレセントヒール（⇦Ⓚ＋Ⓖ）が大きく変更されている。空中でヒットした際にたたき付けでのバウンドとなり、大きく浮かせ直すようになったので、そこからさまざまな追撃を入れることができる。また、Ⓖキャンセルしたときのフラミンゴへの移行が早くなったため、より使いやすくなっている。



待望の下段全回転への新連係。空中コンボにも使っていける。

Virtua 5 ミニ事典

アキラ補足：穿山靠の派生である爬山靠天地は、初段が相手に触れていなくても派生可能で若干のディレイが掛かる。伏虎（⇦⇨Ⓟ）からも⇧or⇩入力で特殊移動へ移行が可能。
ジャッキー補足：特殊移動中は、ⓅⓅで中段の肘→特殊上段の裏拳と流れる連係技が出せる。見た目は⇩ⓀⓅⓅと似ているが、2発目がカウンターヒットしても崩れを奪うようなことは無い。
サラ補足：そのほかの新技に⇩Ⓚ＋Ⓖの中段攻撃から、ⓅⓅⓀ（上・上・中）とⓀⓀ（中・上）につながる二つの新連係がある。初段の発生こそ遅いものの、うまく使えば面白い技となりそうだ。

“攻撃的避け”は闘いをどう変える!?

注目システム その① オフェンシブムーブ

「避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ」というコマンドで出せるオフェンシブムーブ。ディフェンシブムーブ(=避け)とは全く違う使い方になりそうなこの移動法は、これまでの読み合いをどう変えていくのだろうか?

オフェンシブムーブの性質

コマンドからも分かる通り、オフェンシブムーブは避けからの派生感覚で出す移動法になっている。しかし、これ自体に成功避けのような無敵時間は無い。直線的な技に合わせて使うとコマンドの性質上一瞬成功避けが発生するものの、オフェンシブムーブへと移行した時点でつぶされてしまうことが多いようだ。

では、どのような場面で使えばいいのだろうか? その一つになりそうなのが、連係技への対策。派生技を成功避けでかわしつつオフェンシブムーブへと移行すれば、そこからの技で側面ヒットが狙える。

ガードを固める相手を攻める手段としても活躍しそう。オフェンシブムーブ中の攻撃で側面ヒットが狙える分、投げとの二択で通常よりも大きなプレッシャーを与えられる。



相手の側面に回り込むような動作が特徴的な新システム・オフェンシブムーブ。不利な場面よりも、有利な場面で使った方がかわし能力を最大限に発揮してくれる。



相手の連係技に対する割り込みに避けを使い、そこからオフェンシブムーブを使って回り込む。側面ヒットが絡んだ攻防とも大きなかかわりを持つシステムだ。



新技・変更点 PICK UP

ラウ・チェン Lau Chan

Text:ちゃっきー

目指せ『5』デビュー・ひと口コメント

- 圧倒的な手数で押す攻撃的なキャラ
- 多段の空中コンボはそう快かつ大ダメージ!
- 多彩な投げ技など、ガードを崩す手段が豊富
- “攻撃こそ最大の防御”というアナタに!!

『VF5』の技で最も注目なのは、何といっても⇦Ⓟ+Ⓚからの新派生だろう。ここから⇩⇦Ⓟ後と同じ派生技につなげられるようになり、縦押しに磨きがかかった。発生こそ若干遅いものの、相手をよろけさせた後など状況を考えて使えば、十二分にその能力を発揮してくれるだろう。なお、⇦Ⓟ+Ⓚや⇩⇦Ⓟは『VF4FT』と違い小カウンターでも相手を浮かすことができる。空中コンボのチャンスがさらに増加した。

また、立ち途中Ⓚはヒット時に尻もちよろけを奪う新技に変更されている。直線技になったことは弱体化とも取れるが、代わりにガード時の確定反撃は無い。ダウンを奪わないことが、逆に攻めやすさにつながるケースも多いぞ。



⇦Ⓟは、少し身を引いて繰り出す上段のゲンコツ。『VF2』が思い出される?

派生も多彩。⇦ⓅⓅ中段と、下段の⇦ⓅⓅによる二択が強力だ。

中段攻撃の主力である穿冲拳(⇨Ⓟ)からは、Ⓚで連続ヒットする上段蹴りへの派生が追加された。ノーマルヒットではやや不利だが、肘系の技を立ちⓅでつぶせる。穿冲拳ヒット時のダメージアップや、派生技を意識させての攻めなど、これまで以上に使いやすくなっているぞ。

高端脚(⇨⇨Ⓚ)後はⓅで燕青架単壁への派生が追加された。初段ヒット時の尻もち状態に連続ヒットして、浮かせることができるぞ。リーチの長さを生かして、遠距離戦で相手の技のスカりに狙っていこう。ただし、判定が特殊上段から上段に変更されている点には注意。

ヒザ属性で発生のそこそこ早い、新技の⇨Ⓚにも要注目。単体で見ても使いやすい技だが、最新バージョンでは派生のⓅでカウンターヒットを取った際に、何とその後の投げが連続技となっていた。投げは先行入力でつながるため、ヒット確認は簡単だ。覚えておこう。



⇨ⓀⓅカウンターヒット。ここから投げがつながるのだ。それ以外に、派生のⓀや⇨Ⓚも連続ヒットする。



新技・変更点 PICK UP

パイ・チェン Pai Chan

Text:矢永

目指せ『5』デビュー・ひと口コメント

- 破壊力に欠けるものの、スピーディーな技が多く手数で押せるキャラ
- さばき技、当て身技を完備!
- チャイナドレス好きなら迷わず!!



新技・変更点 PICK UP

ウルフ・ホークフィールド Wolf Hawkfield

Text:アスト■

目指せ『5』デビュー・ひと口コメント

- 打撃より投げ技に特化した重量級キャラ
- 投げ技の破壊力は全キャラの中でダントツ!
- 一気に試合を決めにかかりたい人に
- プロレス好きなら迷わず使うべし!!

投げ技が主体となるウルフに重要な、投げへの布石を作る打撃をチェックしていこう。

まずは前作からの継承技、中段のボディブローに新たな派生技(⇨Ⓟ+Ⓚ)が追加された。派生技は上段攻撃だが、初段カウンターヒット時には連続ヒットし、ヒット時ダウンを奪う。ガードされてもスキの小さい、ウルフの打撃では珍しい連係技だ。

注目の新技は、下から大きく拳を振り上げるアッパーカットのような単発技。ノーマルヒットで相手を浮かせつつ、たたき付けるようなダウンを奪う。相手が空中に浮いている間に追撃はできないのだが、壁際や低いフェンスに追い込めば強力な技へと変ぼうするだろう。



中段のボディブローからの派生。スキの小さい連係技なので戦術が広がるか!?

高く浮かせているが、空中での追撃はできない。壁際などで活用しよう!

Virtua 5 ミニ事典

ラウ補足: 立ち途中Ⓚは脚を大きく振り上げるモーションが特徴。低い位置から攻撃判定を持っているため、相手を壁に当ててダウンさせたときなどの追い打ちにも活躍しそうだ。
パイ補足: 燕青架単壁も変更されている。ガードさせて有利になったほか、空中ヒットでたたき付けると大きくバウンドさせる効果が追加された。立ち合い、コンボともに使用価値が増したぞ。
ウルフ補足: 旧技の目立つ変更点は、⇨Ⓚのニーリフトの硬化差。ヒット後は相手のしゃがみⓅにしゃがみⓅで勝てる程度は有利。前作では不利だったので、今回は使いやすそうだ。

オフェンシブムーブ中の攻撃

オフェンシブムーブ中は、キャラを問わずⓅとⓀで二種類の固有技を出せる。いずれも中段攻撃だが、その性質には大きな差がある。

Ⓟはガードされても不利が小さく、しゃがみヒット時によろけを奪える技。見返りこそ小さいが、リスクを気にせず使えるのが強みだ。こちらから攻め込むときは、これをメインに据えることになるだろう。

一方のⓀは、側面かつ硬化カウンター以上で崩れを誘発するのが特徴。ただしガード時のスキは大きめで、確定の反撃を受けることもあった。連係技をかわした後など、確実にヒットさせられる場面でしっかり使えるかがポイントになりそうだ。

なお、攻撃を出さずオフェンシブムーブのみを行なった場合、全体のスキはやや大きめな印象を受けた。プレイヤーが対応に慣れてくれば、オフェンシブ中の攻撃とオフェンシブムーブ→投げといった単純な二択は通用しなくなるかもしれない。

ガードされたときのスキが小さいため、気軽に使えるオフェンシブムーブ中Ⓟ。しゃがみ状態の相手にヒットすれば、よろけを奪うことができる。中間距離から攻め込むときなどにも活躍しそう。





オフェンシブムーブで相手の技をかわし、そこからのⓀが側面ヒットすれば特殊な崩れが発生！　当然、コンボで追加ダメージを与えられる。確実な場面で使えれば、ダメージ効率がアップするぞ。



新技・変更点 PICK UP

ジェフリー・マクワイルド

Jeffry Mcwild

Text：ちゃっきー

目指せ『5』デビュー・ひと口コメント

- 出は遅いが、打撃技はどれも破壊力抜群！
- 大ダメージを与える浮かせ技が豊富
- 相手のガードすらも打ち破る打撃技を持つ
- 大振りな技で豪快に闘いたい人に！

立ちⓅ始動のⓅⓅⓅや、中段攻撃を4発繰り出す⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓅⓅなど、連係技が多く追加されているジェフリー。今回は、トレードマークともいえる豪快な単発技を二つほど紹介しよう。

中段のパンチを放つ⇨⇦Ⓟは、ガードされても有利になる上、ヒット時は相手を横に向かせる半回転技。その後の攻めも、研究のしがいがありそうだ。また、⇨⇦ⓅⓀと入力すると、パンチをキャンセルして上段の蹴り技に移行。これをガードさせれば、よろけを奪うことができる。

もう一つは上段回し蹴りの⇧Ⓚ＋Ⓖ。こちらもヒット時は相手を横に向かせ、カウンター時は立ちⓅが連続ヒットするぞ。発生こそ遅いが、全回転なので当てる機会は十分にある。



中段の横向かせ技⇨⇦Ⓟ。ガードさせて有利なだけに、利用価値が高そう。



全回転の⇧Ⓚ＋Ⓖも横向かせ技。ガード後五分になるという点も見逃せない



新技・変更点 PICK UP

影丸

Kagemaru

Text：養老影

目指せ『5』デビュー・ひと口コメント

- 投げと打撃のバランスがよく、手堅い人向け
- 構えを駆使して自分だけの闘い方ができる
- 強力な投げ技"弧円落"、一撃必殺も夢じゃない！
- 忍者や麻雀が好きなら迷わず選べ!!

追加技で注目なのが⇦⇦Ⓟ＋ⓀⓅ。中段→中段の連続技で、リーチが長く、中距離や遠距離で使える。1発目はガードされてもスキが小さく、新構えに移行できる。2発目はノーマルヒットだと相手と五分、カウンターならダウンを奪えるが、ガード時のスキが大きいので注意しよう。1発目をヒット確認して2発目を出せば、リスクを減らすことができるだろう。

新構え中⇧Ⓟは、ノーマルヒットで相手をダウンさせることができる技。発生はそれほど早くないものの、リーチが長くガードされても確定の反撃を受けることがないので、主力技の一つとして使っていけるだろう。

既存技では幻葉（⇦Ⓚ＋Ⓖ）に注目したい。『VF5』では、ヒットはもちろん相手にガードされていても、打撃投げへと移行できるように変更された。リーチが長くガードされてもスキが少ないため、かなり使える技になったと言われる。ただし上段技なので、しゃがまれると大スキだらけになることに注意しよう。



[illegible]



新技・変更点 PICK UP

舜帝

Shun Di

Text：矢永

目指せ『5』デビュー・ひと口コメント

- 相手の心を揺さぶる技が多く、自分本位の駆け引きを展開できる！
- 人と違うことが好きなら使うべし
- ロマンあふれるかっこいい技の数々！

前号で紹介した二つの新要素が、ロケテスト後のバージョンアップに伴い変更された。

まず月牙顎手（⇦⇦Ⓟ）などから派生として出した仰飲杯手は、カウンターヒット時に相手を浮かせることができるようになった。ただし、何仙肘撃（⇨Ⓟ）から派生させた場合に限って浮かせることができない。また、技の出始めをキャンセルして新構えに移行するコマンドが、Ⓖ入力から⇦という入力に変更されて、格段に暴発しづらくなったぞ。

新構えは構え中に⇦、⇨入力で前後に移動できるようになった。また、構え移行技のⓅⓅ⇦Ⓟは最後のパンチ部分が2ヒットするように変更され、若干だが威力アップ。

これら二つの変更点により、空中コンボでⓅⓅ⇦Ⓟを入れてから新構えに移行しての起き攻めの価値が増した。

既存技の注目点では、宙舞双転脚（⇦Ⓚ）がノーマルヒットから空中コンボを狙えるように変更された。かなり使いやすくなったぞ。



後ろ新構えからⓅ＋ⓀⓅ。さばきから腰崩れを奪える強力な技だ。

Virtua ミニ辞典 5

ジェフリー補足：ⓅⓅⓅの3発目は、ノーマルヒット時は通常のダウンだが、カウンターヒットするとシュンの⇧Ⓚ＋Ⓖのようなヒット効果を誘発。ダウン攻撃はもちろん、コンボも狙える。
カゲ補足：順逆自在（⇨Ⓟ＋Ⓖ）から何と影刃（⇨⇩⇧Ⓟ＋Ⓚ）が確定しなくなってしまった……。リング際など状況が限定されていなければ、影霞（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）を使っていこう。
シュン補足：倒脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）を空中ヒットさせると、特殊なバウンドを誘発して大きく浮かせ直す。ただし技後の硬化が長いので、追撃を入れるのはかなり厳しいようだ。

"0フレーム投げ"が復活！

注目システム その②

投　げ

『VF』シリーズは、ほかの3D格闘に比べ投げの重要度が高い。そのシステムが変わることは、戦術自体が大きく変わることを意味している。これまで以上に大きい今回の変化に、いち早く対応せよ！

0フレーム投げと投げつかみの同居

最も注目したい変更は、投げコマンドを入力した瞬間、間合いや状態などの条件が合っていれば即座に投げが成立するようになったこと。投げの発生が0フレームになったと考えてもらってもいいだろう。

では、少しでも有利な状況であれば投げが確定するのか？　というとそういうわけではない。技ガード後や技ヒット後には一定の"投げ無効時間"があり、有利になっても少し待たないと投げが成立しないのだ。

"0フレーム投げ"が成立しなかった場合、投げ側は『VF4』と同じくつかみ動作を取る。このため、これまでと同じ感覚で投げを使っても、それほど大きな違和感は受けないだろう。ただ、つかみの発生がやや遅くなっているため、思わぬ状況でしゃがまれることは多い。



条件さえ合っていれば、一瞬で投げが成立！『VF3』までの0フレーム投げが、今作で復活した。それと同時に、『VF4』のつかみも存在している。この2種類を意識して使い分ける場面などがあるのだろうか!?



新技・変更点 PICK UP

リオン・ラファール
Lion Rafale

Text：ちび太

目指せ『5』デビュー・ひと口コメント
- 中量級の中でも素早い攻撃を多く持つ
- 立ちガードを崩しやすい下段技が豊富
- 特殊動作で相手を幻惑！
- 技のリーチを生かして間合いを制する楽しさ！

リオンは本作で多数新技が追加されたキャラの一人。前作の感覚で動かすことはもちろん、新しい構えで、より戦術の幅が広がる。

⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖからは新構えに移行でき、その後⇨Ⓟで中・中の2段技を繰り出せる。ヒット後は有利となり、その場から肘と投げによる二択を迫れる。ガードされても反撃を受けない程度の不利なので、使い勝手は良好。この構えからはⓅ＋Ⓖで新技の投げも出せるので、Ⓟ とⓅ＋Ⓖでの二択を迫るのも面白い。

またⓅⓅ⇦Ⓟ、⇦ⓅⓅ、⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ後にⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ入力で、新構えへと移行できる。これらの技がヒットした後などに構えに派生して、攻めを構築していくのが面白そうだ。



一瞬だけ身をかがめ、特殊な構えを取る。受け身攻めと併せて狙ってみよう。

構えから⇨Ⓟで中段攻撃。ヒット後は有利になるので攻めを維持できるぞ。

ロケテスト後のバージョンアップに伴い、[illegible]というキック系の新技が二つ追加されたアオイ。⇨⇨Ⓚは前方に軽くジャンプしてから蹴り上げる中段攻撃。出始めのジャンプ中は[illegible]になっている。ヒット時には[illegible]付けダウンを奪うことができる。

⇨Ⓚは特殊上段で、ヒット時には尻もちやられを誘発する。背中側避けの半回転属性を持っているので、パワーダウンした横打（⇨Ⓟ＋Ⓚ）の代わりとなる半回転技として使えそうだ。

前号で紹介した⇨⇦Ⓟ＋Ⓚの振り向き攻撃と、天狗落とし（[illegible]Ⓟ＋Ⓚ）からの派生にも変更が加えられている。[illegible]Ⓟ＋Ⓚはカウンターヒットでも浮かせることができなくなってしまった。

天狗落としからの派生は[illegible]カウンターヒットではつながらなくなったが、[illegible]できるようになった。どちらの技も用途が大幅に変わってしまっているので[illegible]。



新技の⇨Ⓚはリーチの長さを生かして、スカしからの反撃として使っていくといいだろう。



新技・変更点 PICK UP

梅小路 葵
Aoi Umenokouji

Text：矢永

目指せ『5』デビュー・ひと口コメント
- 不利な状況からでもダメージを取りたい、わがままな人にオススメ
- 全キャラ中屈指の投げ技！
- 何といっても和服に京都弁!?



新技・変更点 PICK UP

レイ・フェイ
Lei-Fei

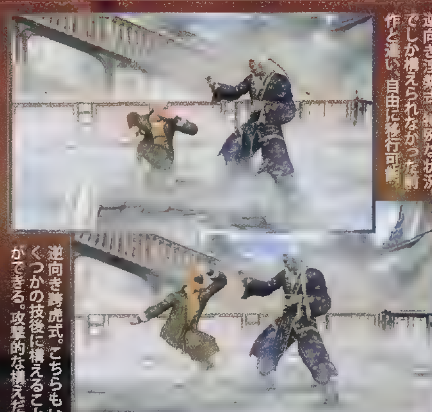
Text：[illegible]

目指せ『5』デビュー・ひと口コメント
- 構えを交ぜた連係が豊富で柔軟な攻めが可能
- 細かい動きだけではなく、コンボも優秀
- さばき技が多いので不利を逆手に取れる！
- 中国拳法マニアにはたまらない!!

前号でも軽く触れたが、今回は大幅リニューアルを遂げた二つの構えについて。

逆涅槃式移行方法は主に馬歩捶（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）や斜天掌（⇧⇧ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）、転身崩捶後（涅槃式中Ⓟ）からで、ここからも新構えの睡涅槃式（涅槃式中⇩⇩）に移行できる。不利な状況で構えてしまったら、これで反撃をかわしてもいい。ここからは発生の早い技、スキの小さい技が出せ、使い勝手は良好。

次に逆跨虎式、前作で半回転中段として重宝した鶴首捶撃（⇨Ⓟ）から移行可能。中・下段ともそろっているほか、強力なさばき性能を持ったソバット風の蹴りや、よろけを誘発する下段があるため、攻めを継続させることが可能。



逆向き涅槃式。特殊な状況でしか構えられなかった前作と違い、自由に移行可能。

逆向き跨虎式。こちらもいくつかの技後に構えることができる。攻撃的な構えだ。

Virtua 5

リオン補足：各種派生技のコマンドが変更。旋腿（⇦Ⓚ）と勾首提膝（⇨Ⓚ）後はⓅ＋Ⓚ＋Ⓖで換歩に移行する。ⓅⓅからの派生で下段の連捶掃手は、ⓅⓅ⇩Ⓟ＋Ⓚへと変更された。

アオイ補足：既存技の変更点では、横打と旋桜（⇨ⓅⓅ）が上段になったことが大きな変更点。また、天地陰陽からの確定追撃も変化。上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）が入るものが減っている。

レイ・フェイ補足：斜天連掌（⇧⇧ⓅⓅ）からハの字始動でもⓅⓅ～二起脚（独立式ⓀⓀ）が入るキャラが増えていた。今までのハの字始動コンボより起き攻めがしやすいぞ。

投げつかみと打撃の相殺

もう一つ注目したいのが、投げつかみと打撃がかち合った場合に、相殺される場合があること。「投げは打撃に対して無力」というシリーズを通じた常識を覆す変更点だ。

この相殺は、投げつかみが相手の打撃よりも早く発生していた場合に起こるものと思われる。つまり、一定以上有利な状況で投げを狙った場合、相手の立ち技をつぶせる（＝相殺）というワケ。逆をいえば、不利な場面で相手の投げを読んだときに大技で大ダメージを狙う「逆二択」は通用せず、確実につぶしたい場合はしゃがみⓅなどしゃがみ状態になる技を出さなければならないことになる。詳細についてはまだ不明だが、近距離での読み合いが大きく変わることは間違い無さそうだ。

相殺が起こった後は、少し間合いが離れて仕切り直しになる。珍しい場面ではないだけに、ここからの攻防も『VF5』の新しいシーンとして定着することになるのだろう。

投げが打撃に対して一方的に負ける、というのがこれまでの常識。しかし、それが『VF5』でついに崩れ去ることになる。もちろん立ち状態の技限定だが、投げつかみが相手の打撃技に打ち勝ち……





相殺が発生して仕切り直しに。『VF4』であれば打撃技が勝ち、投げを狙った側は大ダメージを受けていた場面だ。この変更により、不利側は投げに勝つ新たな選択肢を模索しなければならない。

ディフェンシブ注目の新技は、中段～中段の連係技である⇨Ⓟ＋ⓀⓅ（写真上）。発生はやや遅めだが、1発目に上段技をさばく性能があり、与えるダメージが高い。連係技への割り込みのほか、けん制の立ちⓅに対して狙えそうだ。

オフェンシブでは写真にある派手な飛びヒザ蹴り（⇩Ⓚ）が目立つほか、多数の技が追加。例えば⇨⇨Ⓚで出るリーチの長いヒザは、Ⓟで中段パンチ、⇩Ⓚで特殊上段の全回転キックへ派生できるため、中間距離からの強引な攻めを展開可能。これを警戒する相手には、ガードされても有利な突進系の上段技（⇨Ⓟ）が生きる。なお、従来の⇦⇨Ⓚは⇨⇨Ⓚにコマンド変更され1フレーム消費という欠点が無くなった。



2発目まで連続ヒットし、たたき付けダウンからのコンボを狙える新ては技。



発生は遅めでスキが大きいが、爆発力の象徴ともいえる飛びヒザは大きな魅力！



新技・変更点 PICK UP

ベネッサ・ルイス
Vanessa Lewis

Text：栗田

目指せ 5 デビュー・ひと口コメント

- 2キャラ分楽しめておトク！
- “ディフェンシブスタイル”は堅実な守りの型
- “オフェンシブスタイル”は多彩な連係が魅力
- 豊富な戦術により、プレイヤーの個性が光る！



新技・変更点 PICK UP

日守 剛
Goh Hinogami

Text：アストロ

目指せ 5 デビュー・ひと口コメント

- “裏”の入った豊富な投げ技が魅力
- 単発技が多く、覚えるのが簡単！
- 攻撃を受け流しつつ一撃を繰り出すのが特徴
- ちょっぴり裏（ワル）な感じに浸りたい人に！

前作では単発系打撃を多かったゴウだが、新[illegible]の追加で戦術面が大きく広がるだろう。

その代表が3段技の[illegible]と[illegible]の二つだ。[illegible]ヒットで2発目まで連続と[illegible]する[illegible]、後の派生技が2種類ある。前者の3段目はディレイ可能な上段攻撃。上段だがガードさせれば五分という[illegible]魅力。

1発目をしゃがみで回避する相手には[illegible]を使う。こちらは最後が中段へと派生し、カウンターで腹崩れを誘発する。ただし、ガード後は打撃での反撃が確定してしまうので、派生技を使い分けたり、途中止めからの投げ技を狙ったりするなど、攻めにひと工夫しよう。



上段[illegible]に組み込め[illegible]き付けの[illegible]



[illegible]中段のこの技は、カウンターヒットで腹崩れ。[illegible]投げも有効。

特殊移動のスリッピング＆ダッキングへ移行できる状況が増え、より多彩な連係を構築できる。特にコンボカッティングエルボーからのダッキング（ウェービング中Ⓟ＋ⓀⓅ⇨）or ラジャダムナンコンビネーション（Ⓟ＋ⓀⓅⓀ⇧Ⓚ）の二択は、見た目＆威力とも脅威。

普段の状態からも新たな打撃技が多数追加された。中でも軽いヒザ蹴りからハイキックの連係技は扱いやすく、即戦力になると予想できる。

そして今回の注目は、スリッピングから移行できる、新たな特殊行動のターン（⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇩）。見た目の奇抜さに加え、派生する打撃に強力なものが多く、相手に余裕を与えない攻めが可能となりそうだ！



各種スリッピングから、流れるように……



さらなる特殊行動へ移行。ここからの技も強力。相手に的を絞らせるな！



新技・変更点 PICK UP

ブラッド・バーンズ
Brad Burns

Text：大須晶

目指せ 5 デビュー・ひと口コメント

- 破壊力＆見た目バツグンな蹴り技の数々！
- ムエタイこそ最強の格闘技だ！ ――な人へ
- 使用人口が少ないので目立てること請け合い！
- 甘いマスク＆雰囲気にメロメロな人にオススメ

Virtua 5 ミニ事典

ベネッサ補足: 注目の既存技は、ディフェンシブのカットインニーキック～フロントスリーパー（⇨Ⓚ ヒット時 ⇨Ⓟ+Ⓖ）。打撃投げが確実にダメージを取れるタイプに変更されたため、主力技となりそうだ。
ゴウ補足: ゴウ3段の異名を持つ（裏）神将三豪のコマンドが変更。初段の伏折襲はⓅ+Ⓚ+Ⓖに、最後の3段目が⇨or⇦Ⓟになっていた。前作に比べると入力は簡単になった!?
ブラッド補足: フリッカージャブ1発目からも各種特殊移動へ移行でき、再度スリッピング～ターン～フリッカージャブなど、「デンプシーロール」ばりの動きが可能になっているぞ!

圧倒的なスピード感で空を駆るフライトシューティング

AFTER BURNER CLIMAX™

次世代CGボード「リンドバーグ」がグラフィックを美しく鮮烈に、飛翔感をさらにスピーディーに描いた新世代の『アフターバーナー』が登場する！　ドッグファイトをより熱くする新システムを多数搭載して、ファイナル・テイク・オフ！

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

Produced under license from Boeing Management Company.

NORTHROP GRUMMAN

Produced under license from Northrop Grumman Systems Corporation.

アフターバーナー クライマックス

■メーカー	セガ
■ジャンル	フライトシューティング
■操作方法	アナログ操縦桿＋2ボタン＋スロットルレバー
■発 売 日	2006年予定
■使用基板	LINDBERGH

Text：閃屋

※画面は開発中のものです



大型可動筐体でスリリングな体験を

戦闘機を操って、迫り来るミサイルを避けながら敵を撃墜する……そんな熱い空戦を体験できるのが『アフターバーナー クライマックス』だ。

操作は操縦桿1本で自機を操り、スロットルレバーで速度調節を行なうというシンプルなもの。自機の動きにあわせて大型筐体が可動し、空の興奮を味わえる。シートに座ればそこはもうコックピットだ！



美しいステージは必見！プレイヤーが任意でステージを選択できるほか、シークレットステージなどが存在する模様。





選択できる機体は、世界にその名を轟かす「F-14Dスーパートムキャット」、「F-15Eストライクイーグル」、「F/A-18Eスーパーホーネット」の3機種だ。それぞれ、ペイントパターン（機体色）を4タイプから選べるぞ。



スロットルレバーを押し込み
アフターバーナーで加速せよ！

アフターバーナーってどんなゲーム？

1987年に登場した『アフターバーナー』は、セガが誇る大型筐体を使った体感ゲームの代表作の一つ。後に『バーチャファイター』シリーズなどを生み出した、鈴木裕氏がゲームデザインを手掛けている。

ゲーム内容は、ジェット戦闘機を操縦して怒涛の敵ミサイル攻撃をかいくぐり、バルカンとミサイルを駆使して、敵機と激しいドッグファイトを繰り広げるというものだ。

敵機をロックオンしてミサイルを撃ち放す爽快感はバツグンだが、弾数に制限があり、戦略性が要求された。飛行速度を調節できるスロットルレバーによるアフターバーナー（急加速）や、レバー操作によるローリング（空中回転）で攻撃を回避することも可能。全ステージを戦い抜き、機密兵器情報の入ったディスクを味方空母まで輸送するのだ！



コックピットを模したダブルクレイドルタイプ筐体。自機の動きに合わせて、前後左右に激しく動く。



途中のステージで空中給油機が現われ、ミサイルを補給してくれる。



ロックオンしたミサイルは、美しい軌跡を残しつつ飛んで行く。敵のミサイルも飛び交い、スクリーンを覆い尽くすほどの弾幕に、当時多くのプレイヤーを魅了した。

爽快感たっぷりに敵を撃つ新システム“クライマックスモード”

プレイヤーの武器は、弾数無制限のバルカンと、捕捉した敵を追尾するミサイルの2種類だ。ミサイルは、自機の前方の円形サイト（照準）を敵に合わせると自動でロックオン状態になり、ここでボタンを押して発射すれば敵を追尾して撃ち落とす。

また今作では、かつて無い爽快感をもたらす新システム、「クライマックスモード」が搭載された。スロットルレバーを押し込んで発動している間は超感覚を呼び覚まし、周囲の時間の流れをスローにできる。その間に大量の敵を撃墜できるのだ。



新システム「クライマックスモード」を発動すると、空気の流れが歪んだようなエフェクトが加わり、超音速の敵の動きが余裕で見えるようになるぞ！　ここぞとばかりにロックオンしまくれ！

スロットルレバーをさらに奥に押し込んで……

「クライマックスモード」を発動させるには、画面左下の「クライマックスゲージ」が満タンになれば準備OK（ゲージは時間で回復）。スロットルレバーを奥に倒した位置からさらにもう一段階押し込むことで、超感覚が覚醒する！　発動中は自分以外の動きがスローになり、サイトの面積が拡大し、通常時より敵をロックオンしやすくなる。多数の敵が出現する場所で発動させれば大量コンボが可能で、爽快感はクライマックス!!





「クライマックスモード」中、ボタンを押して任意にミサイルを発射することは可能だが、モードの終了時には自動的に、ロックしておいたターゲットに向けて一斉にミサイルが射出される。これで敵機を一網打尽！

大量の敵戦闘機をまとめてロック！

二人通信プレイで競い合う

筐体2台を通信させ、通信協力（競争？）プレイが可能となった。同じフィールドを僚機と共に飛び、出現する敵を分担して撃墜する協力プレイが可能。しかし、ドッグファイトは常に争いが基本、スコアを競いながら任務を遂行するのが熱い！　ステージ終了時のリザルト画面では得点や敵機撃墜率が表示され、ライバルより高い得点を出したプレイヤーが勝者となる。勝者には次のステージの選択権が与えられるぞ。



通信プレイでは、出現数が固定の敵をライバルと奪い合うことになる。相手より少しでも前に出て、現れた敵を素早くロックオンしていき、1機でも多くの敵を撃墜するのだ！

多彩な緊急指令で大奮闘！

敵の包囲網をかいくぐって進んでいくと、突然“緊急指令”を与えられることがある。逃げ去ろうとする敵を阻止するものや、目標を追撃するものなどさまざまな指令を成功させながら、ゴールを目指せ！



重要な任務を帯びたF-14Dが、空母エンタープライズから今まさに飛び立つ!!



与えられた緊急指令を成功させよう。最後にはプレイスタイルが勲章で評価されるぞ。

プライベートショー・プレイリポート

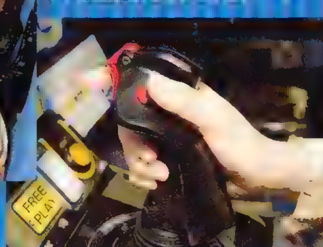
プライベートショー会場の入り口からすぐの目立つ場所に専用筐体がずらりと並んでいたこともあって、本作の注目度は高かった。

2台1セットで通信プレイが可能な「ツインタイプ」で早速プレイ。レバーの感触は、20年以上前の前作のダブルクレイドルタイプより軽くて滑らか。スロットルは、加減速が昔とは逆（引くと減速、押すと加速）となっていた。実機に即したシミュレーションの方向ではなく、本シリーズの持つドッグファイトの面白さとゲーム性を素直に追求していて、とても「アフターバーナー」っぽい！

迫り来る弾を避け、敵を捕捉して撃ち落とす醍醐味を存分に味わえるし、可動筐体には興奮しっ放し！　稼働日はまだ少し先のようだが、続報にぜひとも注目していただきたい！



通信プレイで熱中するのが熱い!!　ライバル機が目の前をちらちら飛んで、先に敵を撃ち落としていったときのムカツキはただごとじゃないぞ（笑）！　クライマックスモード……



新しいコックピットに老若男女が大興奮！

闘劇'06

SUPER BATTLE OPERA

THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

FINAL

速報

今年もゴールデンウィークのディファ有明は幾多の格闘ゲーマー達を飲み込み、大きくそして熱く揺れた!! 興奮未だ醒めやらずといったところで、闘劇'06FINALにおける注目すべき結果や海外勢の動向、関東対関西といった興味深い事柄をピックアップして紹介していこう。

最大の構図、国対国!! 日本VS海外

今回は『VF4 FT』『MBAC』を除くすべてのタイトルに海外選手が出場。目立ったのは『KOF XI』の台湾勢。ベスト4に残った「陳政翰」、準優勝を収めた「許元章」、この2人の活躍により盛り上がりが加速していった。なお、鉄拳強国として注目されていた韓国『鉄拳5 DR』代表は、2チームとも一回戦、前回優勝者の「NIN」率いるチームは当日予選一回戦で敗退となった。動きに固さが見られたのは大会の魔力といったところか？







最後に残った日本勢「カオル」と台湾代表「許元章」という『KOF XI』決勝戦での1コマ。「大御所」VS「BASH」を始めとして、「でぼる」VS「NIN」など、日本VS海外勢という構図が盛り上がるのは必然だ。

関東と関西、その差は? 個人戦の関西、団体戦の関東

個人戦の『北斗の拳』、『KOF XI』、『NBC』は「紅の豚」、「カオル」、「KEE-ROC@SMK」といった関西勢が、逆に団体戦の『VF4 FT』、『鉄拳5 DR』、『サムライスピリッツ天下一剣客伝』、『ストIII 3rd』、『MBAC』では関東圏で結成されたチームが覇権を得た。くしくも、といえば話は早いが、関東と比べて層が薄い分、圧倒的なやり込みで個人個人の能力が高い関西勢と、層が厚くチームとしての総合力が高まる関東勢の特徴が反映された結果として見ても面白いモノがある。





前回までの結果では関東勢が層の厚さを見せつけていたが、今回は個人戦の関西、団体戦の関東と真っ二つに割れた形となった。一発勝負となる個人戦を総ナメにした関西勢の勝負強さには感服の一言。



「ゆきのせ」三度目の優勝!!

第一回、第二回闘劇の『GGXX』シリーズで連覇を果たした「ゆきのせ」が、闘劇 '06FINALにおいても悲願の優勝を遂げた。闘劇 '05は未出場ということで、出場している3回はすべて優勝という偉業を達成!! 下にあるようにチームメンバーである「KA2」の後押しも強いが、「ゆきのせ」自身大将として1勝を挙げ、しっかりと仕事をしている点はさすがといったところ。果たして、「ギルティに最も愛されし男」の優勝劇は一体いつまで続くのだろうか!?





メンバーの力を最大限に活かして三度目の優勝を成し遂げた「ゆきのせ」。出番こそ少ないものの、要所できっちりと押さえる氏の勝負強さの賜物だろう。『VF4 FT』で目下二連覇中だった「いのっち」が敗れた今、この記録を塗り替えるのは至難の業?



闘劇の歴史に新たなる一幕が
強く強く刻まれた瞬間!!

続々と敗れる本命たち

魔手に手を取られた人々……

『鉄拳 5DR』での韓国勢やライター勢である【日本代表】、『KOF XI』の「ネモ」や『GGXX SLASH』の「小川」率いる【オガニーショー 2006】など、早々に散る優勝候補の姿は今回も見られた。とはいえ、『北斗の拳』が荒れたのはゲーム性からして予想の範囲内かも!?

優勝候補と呼ばれるプレッシャーは自身に降りかかる凶悪な牙とも成り得る。「打倒優勝候補」と、相手方のプレイヤーの調子を上げてしまうといった状況も見られた。





数字が全てを物語る

「小川」に続く新しい暴君の誕生!?

三度目の優勝を達成した「ゆきのせ」率いるチーム、【ゆきのせです】の「KA2」(紗夢)がたたきだした脅威的な数字、14勝1敗。優勝までに5チーム撃破しなければならないことを考えると、最高勝利数は15勝。そう、なんと彼はほぼ一人で並み居る強豪を打ち倒し、闘劇 '06FINALを制してしまったのだ!! 5on5の大会に一人で出場し、優勝をもぎ取ってしまった「小川」の姿に重なるその活躍、その圧倒的な強さはまさに「暴君」の名に相応しいといえるだろう。





3on3で全試合通してたった1敗と、驚異的な活躍で一気にその名を知らしめた「KA2」。壇上でもすべて3人抜きという圧倒的な強さは、間違いなく今大会のMVP。一度だけ訪れたピンチを「ゆきのせ」が押さえるなどチームワークも素晴らしかった。



カプコンブースも大盛況!

ロビーのカプコンブースでは、5月25日発売の『ストリートファイター ZERO ファイターズ ジェネレーション』を一足早く遊ぶことができた。観客はもちろん、出場選手も気持ちを落ち着けるためかプレイする姿があり、大きく盛り上がっていたぞ。



「ストZERO」シリーズのすべてと、『ポケットファイター』を一本で遊べてしまう『ストリートファイター ZERO ファイターズ ジェネレーション』。海外勢も含め、みんな思い出のキャラクターを選択してプレイする姿が見受けられた。





世紀末覇者はやはり柔の拳！

優勝 紅の豚（トキ）

ゲームプラザソフテム（大阪府）





――優勝した今の気分は？
最っ高ですね！　ムチャクチャ気持ちいいです。トップになったのは初めてなので……ヤバイです！（笑）。自分はいつも準優勝ばかりなので、決勝戦では「また準優勝かな」と思っていたんですが、相手がミスってくれて助かりました。
――トーナメントを見た感想は？
自分のブロックには負け越している人が居なかったので、ブロック代表にはなれると思ってました。その上のブロックに志郎さんが居て「ちょっとヤバいな」と思ってたんですけど、負けてくれて助かりました。志郎さんとMDRさんには当たりたくなかったですね。MDRさんとはよく対戦していて、ボッコボッコにされているんです。決勝に上がった八人では、反対側に居たD.Kくんがちょっと苦手だったんですけど、ベスト8で負けてくれたので「自分が優勝するな」と思いました。
――一番キツかった試合は？
1回戦のネモさんですね。1ラウンド目をパーフェクトで取られてしまって。ただ、そこを乗り切れたことで、「今日は頑張れる！」という自信につながりました。
――今日の勝因は？
単純ですが、コンボのミスが少なかったことです。絶対にコンボをミスしないよう、地元でひたすら練習してきたのが実りました。それと、地元の定額フリープレイのゲーセンで、1日中ずーっとD.Kくんやゆらりっくすくんと対戦してたので、ケンシロウ戦とユダ戦は自信がありました。決勝はそのおかげで勝てましたね。
――今後の予定は？
優勝はしたんですが、実力的に負けてる人がたくさん居るので、その人たちに勝ち越せるようになるまでは続けたいです。いつでも対戦は受けますので。もちろん、北斗に限らず来年も闘劇狙います！
――最後に一言お願いします
頑張れば頑張った分だけ、結果は現れます。ゲームだろうが何だろうが、皆さんも頑張ってみてはいかがでしょうか？

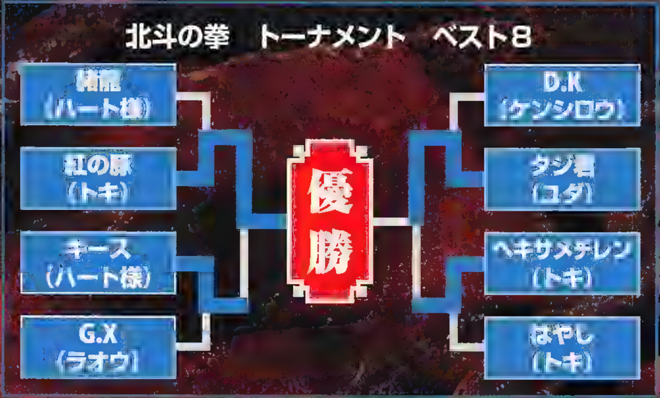
意外なキャラの活躍

最強キャラであるトキ対そのほかのキャラ、という構図が予想されていた『北斗の拳』。だが、1～3回戦ではトキ使いの有力プレイヤーが敗れる波乱が相次いだ。優勝候補筆頭として挙げられるほどの実力者である「志郎」（トキ）は、2回戦で当日予備予選から勝ち上がってきた「時の扉」（ハート様）に敗退。また、関西最強のプレイヤーといわれていた「MDR」（トキ）は、タジ君（ユダ）に3回戦で敗れてしまう。

もちろん、トキがその力を十分に発揮した試合もあった。『GGXX』シリーズで名を馳せた「ぶっぱぎはう」こと『DF2』（レイ）、複数タイトル制覇を目指す強豪「ネモ」の両有力プレイヤーが、それぞれ「紅葉」（トキ）、「紅の豚」（トキ）に葬り去られるなど、数々の強豪プレイヤーがトキの前に消えていった。

一方、意外な活躍を見せたのがハート様。「猪龍」、「時の扉」、「キース」ら職人プレイヤーの奮闘により、前評判以上の力を発揮。トキを退けるシーンも多く見られた。

事前の評判では「ベスト8は全員がトキなのでは？」と冷やかされるほどだったが、実際にベスト8まで残ったのはトキ×3、ハート様×2、ケンシロウ、ユダ、ラオウ。「秋葉六星拳発星のたぬ」（レイ）や「DF2」など、優勝候補に挙げられるプレイヤーが早々に敗れ、トキに続く強力キャラと評判が高かったレイがベスト8に残らなかったことも、予想外の結果だった。



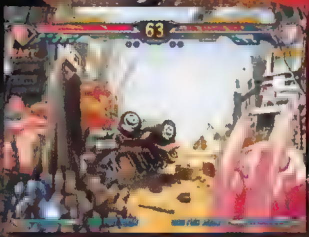
世紀末を制したのは……

「紅の豚」は鋭いハート様対策を見せ、「猪龍」、「キース」を連破。一方、逆側のブロックではユダ使いの「タジ君」が、「D.K」（ケンシロウ）、「ヘキサメチレン」（トキ）と北斗神拳を破り、決勝の舞台に上がる。

決勝は「紅の豚」が随所でユダ対策を見せ優位に立ち回るが、「タジ君」もバニシングストライクとコマクの残像をうまく置いていく乱。勝負は最終ラウンドにもつれ込む。

最終ラウンドは「タジ君」優位の展開だったが……、最後は「紅の豚」の秘孔・刹活孔で一撃必殺奥義がさく裂！『北斗の拳』にふさわしい幕切れで「紅の豚」が勝利した。

半数近くを占めたトキと一度も当たらなかった「紅の豚」。真のトキ使いは彼だったのかもしれない。


3回戦ではハート様の同キャラ対決も。地味な（笑）アースクラッシュの応酬に会場は沸いた。


優勝候補に挙げられる使い手も多かったレイだが、今大会では奮わず。ベスト8には残らなかった。


追い詰められた「紅の豚」だったが、最後は無情なる秘孔・刹活孔で勝利をもぎ取った。

大舞台で“やりおった!!”

優勝 やりおった

写真左から：K-2（サラ）、灘琉豪（アキラ）、ゲームセンター嵐（ジャッキー）

ゲームチャリオット 六方店（千葉県）



──優勝した感想は？

K-2 全試合一生懸命やっていたので、あっという間でしたね。気付いたら優勝していました。

ゲームセンター嵐 まさか優勝できると思っていなかったので、うれしいです。

灘琉豪 うれしいです。ただ一回も出番が無かったっていうのは、さすがに……。

──トーナメント表を見た第一印象は？

K-2 1回戦と、結果的に2回戦も当たった予備予選の勝ち上がりチームは、当日試合もしていてモチベーションも高いですから、怖かったですね。

灘琉豪 勝ち上がっても3回戦に【集大成】が居るし、お疲れさーんみたいな。

──負けてくれてよかった相手は？

K-2 スターぞろいの【Virtua ☆ Fusion】は勝手に消えるだろうと思ってたら意外と残っていて（笑）。むしろ決勝でおびえました（笑）。

──実際に闘ってキツかった試合は？

灘琉豪 闘ってないんで（笑）。

K-2 オレは全部。チームメイトがじゃんけん弱いせいで先出しばっかりで、悩むととりあえずオレ行けみたいな（笑）。

ゲームセンター嵐 【集大成】のガキンチョどもが相当強かったんですが、そこに勝てたのはホントにうれしいですね。

──チームメイトに一言

K-2 「嵐」とはよくチームを組んでいるので。的確なアドバイスをもらえてやりやすかったです。あとは後ろに「灘琉豪」が居たんで気が楽でしたね。やりたいことやって、負けてもその負け方を見て後ろが必ず止めてくれるので。

──最後にひとことお願いします

K-2 団体戦を楽しんでほしいですね。勝った負けたは大勢で分かち合った方が楽しいと思うので、一緒に楽しめる仲間を作ってほしいです。

Virtua Fighter 4





バーチャファイター4 ファイナルチューンド トーナメント ベスト4

チーム	メンバー
Virtua ☆ Fusion	ちび太（リオン）、大須晶（アキラ）、ヌキ（アオイ）
The みんなナカヨク	仏像（カゲ）、黒猫（リオン）、悪魔パイ（パイ）
バナナマン	以蔵（ラウ）、きゃすばる（ベネッサ）、ポチ（ベネッサ）
やりおった	K-2（サラ）、灘琉豪（アキラ）、ゲームセンター嵐（ジャッキー）

優勝：やりおった

ベスト8に潜む 闘劇の悪夢

例年になく強豪チームが勝ち進んだ今大会。だが、ベスト8の壁は予想以上に厚かったようだ。優勝候補筆頭と目された【フリーソウル】（千人斬り、エド、いのっち）は、「悪魔パイ」にまさかの逆3タテ。

もう一つの優勝候補【集大成】（こえど、ふーど、板橋ザンギエフ）も「ゲームセンター嵐（以下：嵐）」に引導を渡された。Cブロックでも1、2回戦を「ジン」の6タテで勝ち上がった、強豪【松下大サーカス】が、「ポチ」に3タテされている。

また、パンフレットの注目チーム【神・Resurrection】は、【Virtua ☆ Fusion】の前に破れるなど、壇上目前で強豪が次々と姿を消した。



驚異のマンパワーを見せた「悪魔パイ」。予選からALL大将で、何と20以上の勝利!!

栄冠まであと一歩！ 壇上での闘い!!

準決勝第一試合は【Virtua ☆ Fusion】対【The みんなナカヨク】。シーソーゲームの中、中堅「大須晶」が大将「悪魔パイ」を引きずり出す。“守護神”「悪魔パイ」の踏ん張りに期待がかかるが、この日絶好調の「大須晶」を止めることができず。【Virtua ☆ Fusion】が「ちび太」を温存したまま決勝に駒を進めた。

準決勝第二試合は【バナナマン】と【やりおった】の一戦。ここまで強豪チームを倒してきた【バナナマン】だが、ここにきてガス欠か!? 先鋒「K-2」が安定した立ち回りで危なげなく3タテ。こちらも「灘琉豪」を温存して決勝へと進出した。

「ちび太」悲願の初優勝と「ゲームセンター嵐」二度目の優勝、どちらになるか注目が集まった決勝戦。

先鋒戦で「ヌキ」を「K-2」が倒すも、中堅「大須晶」がこれを止める。そして迎えた中堅戦は「嵐」との全勝同士の対決。互いに譲らずフルセットまでもつれて盛り上がったこのカードは、勝負どころでの一点読みをきっちりと決めた「嵐」が制し、先に大将「ちび太」へたどり着く。

後が無い「ちび太」だが、この日初試合のためか動きにいつものキレが無く、あっさり2本取られてしまう。続くラウンドをギリギリまで追い詰められながら逆転するも、最後は「嵐」がしっかりと締め、自らの手で二度目の栄冠を勝ち取った。



後ろに「灘琉豪」が控えている安心感からか、思い切りのいい選択が目立った「嵐」。



ついに覇者へと昇りつめた【やりおった】。副賞で与えられた特別称号は“白虎”



エース集団、ついに戴冠！

優勝 No-Respect

写真左から ショウ（デビルジン）、ユウ（フェン）、ジロー（スティーブ）
ナムコワンダーシティ名古屋 プラボ 名古屋店（愛知県）





──優勝した感想は？
ジロー 素直にうれしいですね。長く鉄拳やってきて、今までの経験が無駄になっていないことが実証できました。
ユウ 昔から一緒に鉄拳やってるメンバーで優勝できたのがうれしいですね。
ショウ 大きな大会で結果を残せたのがうれしかったです。
──トーナメント表を見た第一印象は？
ショウ 比較的楽なブロックに入ったかなとは思ったんですが、大会なので気を抜かずに集中して頑張りました。
──闘ってみてキツかった相手は？
ジロー 【SDZ】戦でしたね。オレとショウが抜かれたんですが、ユウがきっちり締めてくれたので、ちゃんとチーム力を出せたと思います。
ショウ sdzさんは大会で活躍するときとしないときがハッキリしていて、今日はかなり活躍していたので怖かったですね。
──今日のMVPは？
ジロー これは全員ですね。
ユウ 先鋒戦で負けていないジローがいて、後ろにはストッパーのオレとショウがいて、ちゃんとそれぞれの役目を果たせたのが大きかったです。
──大会前に対策していたことは？
ジロー 韓国勢に当たったときに出る順番などは作戦を練っていたんですが、当たらずに済んだのはホッとしました。
ユウ 使用率が高いキャラの対策をしようと思いつつ結局してなかったんですが、フェンとの相性が良いキャラとよく当たったので、それも勝因ですね。
ショウ コマンドミスが多かったので、午前中に地元で練習してきました。おかげで本番では動けて良かったです。
──最後に一言お願いします
ユウ 個人のみならずチーム対抗戦も承りますので、ぜひ挑戦してきてください。

韓国チーム まさかの全滅！

去年の闘劇'05FINALでは他者を寄せつけない圧倒的な強さで勝ち上がった「Nin」。今年は惜しくも韓国予選通過はならなかったが、強力なチームメイドを引き連れて当日予選からの参加となった。「Nin」のチームも実力的には優勝候補の一角、当日予選から会場の注目を浴びていたのだが、まさかの1回戦負けとなってしまう波乱の幕開けとなった。

一方、韓国最強三島使いで固めた【Balance】、2006韓国チャンプのナラクホープ擁する【韓国予選二位】の両チームも決勝大会1回戦で撃破されてしまう大波乱が起きる。修羅の国・韓国は優勝候補と目されながら今年は勝ち星に恵まれなかった。


運命の最終ラウンド、「STR」が開幕から放った崩拳（[illegible]）が「Qudans」にクリーンヒット！

鉄拳5 DARK RESURRECTION トーナメント ベスト4

チーム	メンバー
あお天のKEN	KEN（ジュリア）、蒼天（ヨシミツ）、青チー（ファラン）
No-Respect	ユウ（フェン）、ショウ（デビルジン）、ジロー（スティーブ）
ギョーザ2人前	マタドール（ガンリュウ）、メンストリュウ（ヘイハチ）、T☆Z★O@逆境（フェン）
埼玉POPY代表	ハマハー（リー）、ダイパン（キング）、激鉄（ガンリュウ）

優勝：No-Respect

壇上での熱き闘い

準決勝第一試合は【あお天のKEN】対【No-Respect】という、互いをよく知る身内対決。【あお天のKEN】にはいわゆる「強キャラ」といわれるキャラクターはいないのだが、各キャラクターのTOPクラスの選手で構成されている。しかし、健闘空しく【No-Respect】の中堅「ショウ」の守りに専念した落ち着いた立ち回りを崩せぬまま敗退した。

準決勝第二試合は【埼玉POPY代表】の先鋒「ダイパン」が相手のコマンドミス&コンボミスを見逃すことなく一気に二人抜きし、【ギョーザ2人前】の大将「マタドール」を早々に引きずりだす。しかし、大舞台での活躍著しい「マタドール」が劣勢を跳ね返して、大将戦にまでもつれ込むこととなった。「東の激鉄」対「西のマタドール」という東西横綱対決が実現した大将戦はお互いの技と技のぶつかり合いをことごとく制した「激鉄」に軍配が上がる。

決勝戦は頼りになる先鋒「ジロー」の二人抜きから始まり、一気に決着すると思われたが、ここでも相撲が踏ん張り、大将「激鉄」が二人抜き。しかし大将戦では、「ショウ」が冷徹な立ち回りを見せ「激鉄」に反撃の機会を与えぬまま1タテ勝利した。



優勝チームには、特別称号に加えての特別エンブレムが贈られた。通称鉄拳王（[illegible]）。

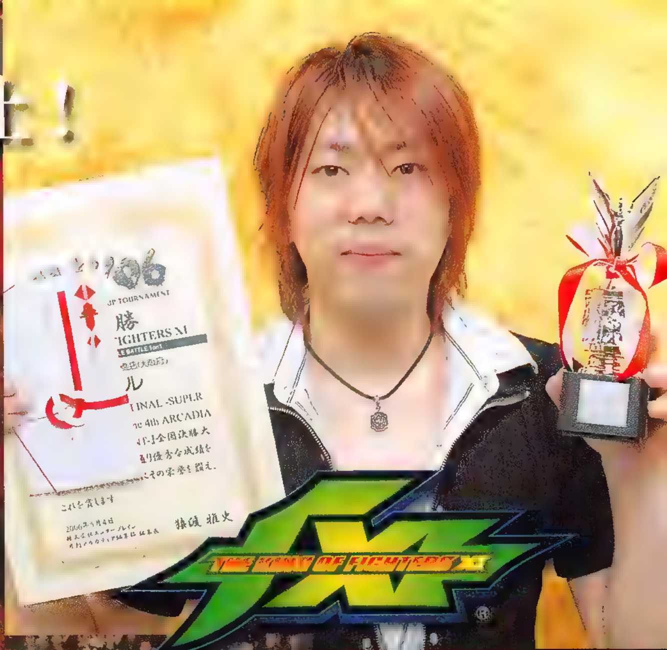

壇上ではガンリュウが大活躍。「激鉄」対「マタドール」の相撲対決は座布団飛び交う大熱戦


決勝戦は、鉄拳王（[illegible]）の「ショウ」が[illegible]で華麗にフィニッシュ

覇者の座・海外流出を阻止！

優勝 カオル

ABABA天神橋店（大阪府）



――優勝した感想は？

カオル　シングル戦で優勝したのは初めてだったから、すごくうれしい。ただ、「ネモ」選手や「キャベツ」選手とも闘いたかったですね。

――トーナメント表を見た第一印象は？

カオル　焦りましたね。1～2回戦はクラガトオズ（※）で、3回戦がたぶん「大御所」選手だったから。彼は大会に強いじゃないですか、だから怖かったですね。

――闘ってみてキツかった相手は？

カオル　2回戦の「書記さんの弟子」戦ですね。後は意外と楽にいけたかな？

――予選で使っていたオズワルドから影二に変えての本戦でしたが、これは？

カオル　オズワルドが自分に向いていないと思ったんですよ。安定しないというか、荒し系のキャラなんですけど、それだったら立ち回りで固くいける影二にしようかなと思って変えました。

――今日の勝因を挙げると？

カオル　流れに乗ったことですね。やっぱり、有名人を何人か倒してるっていうのがデカかったです。

――決勝戦が日本vs.台湾という図式になったが意識はした？　「許元章」選手は、キャラも決勝だけケンスウからキングに変えてきましたが……

カオル　プレッシャーかかりました（笑）。キャラをキングに変えてきたときは「なんで？」と思ったけど、ケンスウもキングも大して変わらないかなと。ただ、ネタには警戒しました。

――今後の予定は？

カオル　来年の闘劇にも参加して、2連覇することです。

――最後にひとことお願いします

カオル　次も勝ちにいくので、応援よろしくお願いします。

※クラガトオズ：クーラ、牙刀、オズワルドという本作の上位3キャラで組んだ、最もよく見掛けるチーム編成





ベスト8までの闘い

優勝候補と目される「りき」や「マゴ」が順当に勝ち上がる一方、前年度準優勝者「ウー」が1回戦で負けてしまったほか、「ネモ」が3回戦で台湾代表の「陳政賢」に敗れるなど、無念の敗退を喫した強豪選手は当然ながら数多く居た。そんな中「カオル」は、「大御所」や「書記さんの弟子」といった実力者を倒し、確実にベスト8へ駒を進めていく。

第一回闘劇の『KOF 2002』で韓国選手が活躍して以来、海外選手の目立った戦績は無かったが、今回は台湾代表の選手が快進撃を続けた。もともと台湾の選手は実力が評価されていたので、ついに本領を発揮したといったところか。

新たな覇者の誕生

台湾選手が2名残るという注目の状況の中、ベスト8以降の試合が舞台上で行なわれた。

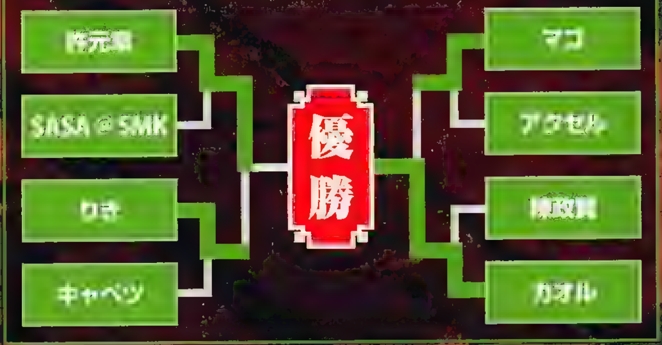
ベスト8第一試合は「許元章」対関西の「SASA@SMK」。クーラの扱いに長けた「許元章」が終始リードする展開となり、危なげなく勝利を収めベスト4へ勝ち上がる。この安定した試合運びには、もしかしたら優勝は日本勢ではないかも……と思わされた人は多かったはず。

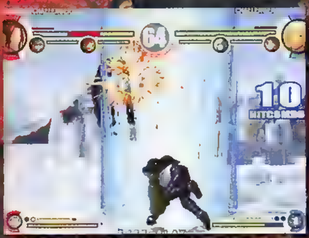
前回覇者の「キャベツ」は「りき」との対戦。途中劣勢だった「キャベツ」がパワーダンクを痛恨の暴発。しかし、意外とスキの小さいパワーダンクに反撃が決まらず、ここにリーダー超必殺技が仕込まれていた！　これで逆に「りき」が大きく体力を奪われてしまうが、「キャベツ」の反撃もそこまでだった。

ベスト4では台湾の「陳政賢」を倒して勝ち上がった「カオル」対「マゴ」の試合となった。試合はクーラの同キャラ戦を制した「カオル」が優位に試合を進めていく。やや押され気味の「マゴ」が起死回生の牙刀の零牙を放ったが、これを読んでいた「カオル」がクーラのレイ・スピンをしっかり差し込み、大きくリードを奪って決勝へ駒を進める。

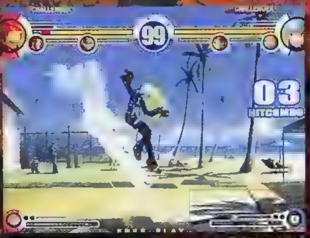
決勝戦は「カオル」対台湾勢の「許元章」となり、第一回闘劇の決勝戦における日韓対決ばりの緊張が走った。ここで「許元章」が今まで使っていたケンスウをキングに変える大胆なオーダー変更。キングは意外なほど粘ったが、影二を巧みに使いこなした「カオル」が、終始安定した闘いぶりを見せて優勝を決めた！

ザ・キング・オブ・ファイターズXI　トーナメント　ベスト8

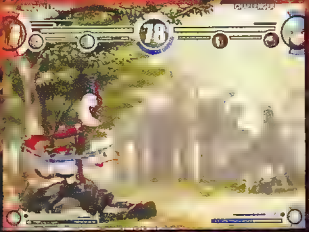




まさかのパワーダンク暴発だったが、スキの小ささを利用したぶっ放しがヒット！



「りき」の強気な攻めに対し、クーラの強クロウバイツで反撃していった「許元章」。



冷静に零牙を見極めた「カオル」が、「マゴ」にレイ・スピンを決めて優位に立つ。



ゲーム愛は才能をも上回る！

優勝 明鏡止水～初心者攻略サイト～

写真左から：ミシマ（いろは）、ドロ（幻庵）
スーパービンゴ郡山店（福島県）

――優勝した今の気分をお願いします。
ミシマ 厳しいブロックだったので、一戦一戦に全精力を注いで気が付いたらここまで来ていたという感じです。まるで夢を見ているようですね。
ドロ 「ミシマ」さんがずっと勝ち進んでいたので、自分としてはほとんど他人事のような気持ちです（笑）。
――優勝を確信したのはいつですか？
ミシマ それはやっぱり【黒船】戦をギリギリで勝ったときですね。
ドロ 僕も同じです、あのチームを倒さないことには優勝は無いと思っていました。
――一番キツかったのはどの試合ですか？
ミシマ 決勝戦の「ユウ」戦ですね。あれは完全に負け試合でした。
ドロ 全部です、勝てた試合も全部ギリギリでした。
――今後の目標は？
ミシマ とりあえず就職活動ですね（笑）
――ズバリ今日の勝因は？
ミシマ それはもうキャラ性能に尽きます。いろはの強さをそのまま引き出すことができれば、何もできずに負けることは無いと思っていました。
ドロ ミシマさんが強いからです。どんな大舞台でも、自分の動きができるってことは本当にすごいと思います。
――本選に当たって、気を付けたことは？
ミシマ よく寝る、ご飯をちゃんと食べるなどの体調管理を心掛けました。
ドロ 相方がすぐ風邪を引いたりするので、それを含めた体調管理です（笑）。
――最後に読者にメッセージを。
ミシマ 月並みですが、強くなるためには何よりも「やり込み」が大事だと思いますので、皆さんも頑張ってください。
ドロ レアキャラでも、頑張れば結果は必ず付いてきます。キャラ愛は何よりも大事ですから信じて使い続けましょう。





波乱の前半戦！ 古豪達が次々と……

『天下一剣客伝』の本選は波乱の展開で始まった。'04年闘劇で活躍した猛者や、前作全国大会覇者らが枕を並べて討死していったのである。

そんな状況でも、前評判通りに圧倒的な実力を見せ付けていたのが、優勝候補筆頭の「ときど」と「Reot h」の【黒船】だった。

「サムライ勢をつぶしにきた」という公言どおり、サムライ勢のみならず、ギルティ勢、海外勢も軒並みつぶしていき、壇上までまさに一直線。こいつらには勝てない、このときはだれもがそう感じていた。

その彼らにベスト4で挑んだのが【明鏡止水～初心者攻略サイト～】（以下【明鏡止水】）だった。



こちらも譲らない接戦を制した「ミシマ」がついに「ときど」に勝利した。

サムライスピリッツ 天下一剣客伝 トーナメント ベスト4

チーム	メンバー
高砂	ふせますた（ミナ）、ユウ（雲飛）
壁コンだと思うよね	とろろ（羅刹丸）、しのまる（閑丸）
明鏡止水～初心者攻略サイト～	ミシマ（いろは）、ドロ（幻庵）
黒船	Reoth（いろは）、ときど（ミナ）

優勝：明鏡止水～初心者攻略サイト～

先鋒「Reoth（いろは）」が【明鏡止水】の「ドロ（幻庵）」を完璧な立ち回りで退け、「ミシマ」との同キャラ戦へ、剣と天のスピリッツ対決となったが、これは天の「ミシマ」が粘りきって勝利を手にする。

ついに出てきた「ときど」（ミナ）は優勢に試合を進めるが、確定となると思われた武器飛ばし技を入れられず流れを失ってしまい敗北。不沈艦と思われていた【黒船】は、この場所で沈没した。

ここまで徹岸不遜に振る舞い、ヒールに徹していた「ときど」は壇上で「すみませんでした！」と土下座。その潔い姿、彼もまた一人のサムライだった。

――そして決勝は【高砂】対【明鏡止水】となった……。

サムライ勢・つぶれず そして闘いは続く――

まずは「ドロ」が「ふせますた」のミナを撃破。強キャラつぶしに成功したが、実はこのチームの真のエースは雲飛使いの「ユウ」。

この日の「ユウ」は神懸かり的な強さを発揮して「ドロ」を倒し、さらに[illegible]いろは使いとなった「ミシマ」を圧倒。最終戦を無の境地を残した完全な有利状況で迎え、「ユウ」の勝利をだれもが確信して[illegible]。しかし、勝利を確信し判断を誤ったか境地発動のタイミングを失敗、一閃をガードされ[illegible]は「ミシマ」へ――そのつかんだ好機を逃さず、奇跡の大逆転。死闘の果てに覇者となったのは【明鏡止水】チームであった。

優勝の立役者「ミシマ」はなんと予選から無敗。町田で技を磨き「厚木の神」とうたわれた彼は、古豪たちの伝説と他[illegible]勢を打ち砕き、この日「全国区の神」となった。



絶対絶命の状況、最後まで諦めなかったミシマに勝利の女神は微笑む。境地一閃を回避した後の一閃が勝負を決定付けた。

『3rd』を芸術作品に昇華!!

優勝 マスターズ

写真左から：DDにっと（ユン）、MOV（春麗）、スペルマスターJ（ケン）

プラボ 上尾店（埼玉県）



――いまの気分は？

MOV いやーまあ、ついに「ヌキ」君を倒してタイトルを取れたことで非常に感慨深いですね。

スペルマスターJ 最低と最高の気分を味わいました。

DDにっと いつも優勝候補って言われているのに、クンフーが足りなくて優勝できませんでした。ようやく優勝できてうれしいです。あと「MOV」はスゴイな、と。

――一番きつかった試合は？

MOV 【キーパー】の「ときど」君。彼とは昔からの仲で、お互い春麗と分かりあっているところまできているんですけど、負けてしまったので悔しいです。

スペルマスターJ どの試合も全部きちーよ！ バカヤロウ！

DDにっと 「マッチ」……、じゃなくて大会での「マッチ」。ラオウ軍汚物処理班の一人に処理されるところでした。

――今日の勝因は？

MOV 総師範KSK氏とやり込んだ『モータルコンバット』のおかげですね。

――今日のMVPは？

スペルマスターJ 今年は「MOV」と「にっと」ですよ。俺は無い。

DDにっと MVPは「MOV」ですね。

――作戦や練習したことは？

MOV 総師範とみっちり話し合って、【Vision】のクセとかを研究して、芸術作品に仕上げました。

スペルマスターJ 何も実らなかった。

DDにっと キャラが強いんで、自分の動きを完璧にすれば勝てると思ってました。

――最後に一言お願いします

MOV すべてが、『3rd』への愛でした。

スペルマスターJ また寄生できるチームを探します。

DDにっと 会場で応援してくれた皆さんありがとうございました。





ストリートファイターⅢ 3rdストライク トーナメント ベスト4

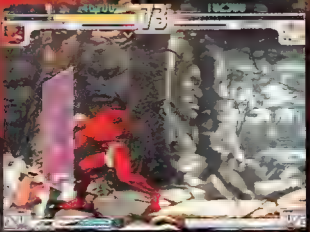
チーム	メンバー
チャンピオンロード～道～	昭和（まこと）、石松（ユン）、花笠（豪鬼）
モンキーハウス	ゴエモン（ヤン）、牛!?（ユリアン）、弟子犬KFG（ケン）
マスターズ（優勝）	MOV（春麗）、スペルマスターJ（ケン）、DDにっと（ユン）
Vision	ヌキ（春麗）、K.O（ユン）、こくじん（ダッドリー）

至高の4チームが勝ち上がる

稼働から約7年がたち、やり込み抜いた猛者が集う闘劇'06FINALでは、チームの総合力が勝利に直結し、ベスト8には関東7チーム、九州1チームが出そろった。

期待の新星、関西の「ハイタニ」（春麗）&「sako」（ユン）は、『3rd』の経験値の差が出たか、【病人代表】「ジロー」に敗れ、アメリカ勢2チームは沖縄代表【ルン♪ルン♪デルン】、東大生二人を擁する【キーパー】にそれぞれ1回戦で敗れた。

壇上をかけての闘いもし烈を極めたが、【モンキーハウス】の「牛!?」が大奮闘。2回戦戦から大将での粘り強い闘いで勝利をつかみ、九州男児の精神力の強さを見せ付けた。



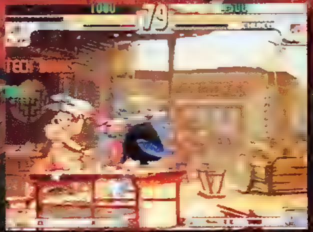
壇上が関東のチーム一色になろうかという構図に、「牛!?」が待ったを掛けた。

壇上での激闘

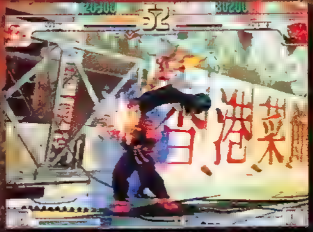
準決勝【チャンピオン～】対【モンキーハウス】は接戦の末、「昭和」対「牛!?」の大将戦にもつれ込む。最終ラウンドの極限状態で「牛!?」が「昭和」を画面端へ追い詰めたが、何とここで「昭和」がジャンプ強Ⓚをガードさせてから立ち強Ⓟ→（ヒット確信）暴れ土佐波砕きへつなぎ、混戦をモノにした。

もう一方の準決勝は、【Vision】が一方的に攻める。先鋒「K.O」が2タテし、追い詰められた「MOV」だが、この劣勢までもが彼の演出だったかのような劇的な展開を見せる。「K.O」を倒すと、続く中堅戦で「ヌキ」が誤って出した鳳翼扇をガードブロッキングし、垂直ジャンプから最大反撃をたたき込み、会場を賑わす。この光景に、「ウメハラ」対「ジャスティン」の"あの"伝説の一戦を思い浮かべた人も多かったことだろう。「MOV」は続く「こくじん」戦でも「こくじん」得意のカニパン（しゃがみ強Ⓚ）を"見てから"しゃがみ弱Ⓟで止めて鳳翼扇をたたき込むなど、スクリーンに映し出される試合は「MOV」の描く芸術作品と化した。そして決勝は「花笠」が一矢を報いて「スペルマスターJ」を倒すも、中堅「にっと」が3タテでキッチリ締めて、【マスターズ】が優勝を決めた。

3強が頂点を極めたが、『3rd』に終わりは無い!! 精進あるのみ!!



瀕死ではないのに、ガードブロッキングを狙う「MOV」。格闘ゲーム芸術家はダテじゃない。



決勝では、古豪プレイヤー「にっと」が3タテで締めて、【マスターズ】が優勝を勝ち取った。







やり込みの関西勢に軍配が！

優勝 KEE-ROC@SMK

MAXPLAZA善通寺（香川県）

――優勝した今の気分は？
メチャクチャうれしいです。優勝することを目的として真剣にやり込んでいたので、優勝できてよかったです。
――トーナメントを見た感想は？
ときどさんとは「闘劇で闘いたいね」という話をしていたのですが、まさか1回戦で当たるとは……。1回戦、2回戦と最強クラスの相手に当たるので、ものすごくキツイなと思いました。ただ、逆にそこを突破し、ほかの勝ち上がってきた強い人を倒せば、文句無しの優勝。今まで一番対戦してきた、そのやり込みの差を見せ付けられると思って頑張りました。
――一番キツかった試合は？
1回戦のときどさんです。2D格闘の有名人で、プレイヤー性能が高い上にネタなどを見付けるのがスゴく、『NBC』も強いって周りから聞いてましたし、実際、トーナメントを見る前日の対戦で若干負け越していたんです。チームSMKのメンバーやfan236さんなどに協力してもらい、急きょ対策を立てたので何とか勝てました。
――闘劇のために練習してきたことは？
キムの投げを軸とした理不尽な攻めがキツく、自分もほかの人も投げられまくって負けることが多かったんです。でも逆に「それで自分が負けなくなれば、安定して勝てるのでは」と思い、ひたすら投げの対策を練ってきました。投げ抜けの練習だけでなく、相手に投げをスカらせるような行動を研究してきました。
――今後の予定は？
『NBC』は続けていくつもりですし、ほかに面白いと思えるゲームに出会えたら、やり込んで闘劇などの大会にチャレンジしていきたいと思います。
――最後に一言お願いします
ゲームをやり込んで強くなっても、そこで終わってしまう人が多いと思うんです。それではもったいないので、ぜひ闘劇などの大会に参加して、自分がどこまでの強さで、日本でどこまでいけるのか、チャレンジしてみてほしいです。

序盤から好カードの嵐

「攻めの関西、守りの関東」と地域ごとにスタイルの違いが見られ、どの地域が優勝をさらうかに注目が集まった『ネオジオ バトルコロシアム』。優勝候補同士の激突など、序盤から名勝負が展開された。

最注目のカードは、格闘ゲームの申し子「ときど」こと「回転ときど」（キム／Mr.BIG）vs. 最も『NBC』をやり込んでいるプレイヤー「KEE-ROC@SMK」（キム／ほたる）による1回戦。Mr.BIG対ほたるで始まった闘いは、先にダブルアサルトを決めた「KEE-ROC@SMK」が終始優位に進め、見事「回転ときど」を撃破！

もう一つの注目カードは、2回戦で行なわれた、『NBC』で最も有名なプレイヤー「回転王」（キム／Mr.BIG）vs. 関西二強の一人「なえら@SMK」（アスラ／ほたる）。ほたるで先にダブルアサルトを決めるなど、先手を取った「なえら@SMK」だが、「回転王」はアスラの連係に対してことごとくGCステップから反撃。キャラ対策に自信がある、という言葉通りに逆転勝ちを見せた。

東西対決を制したのは？

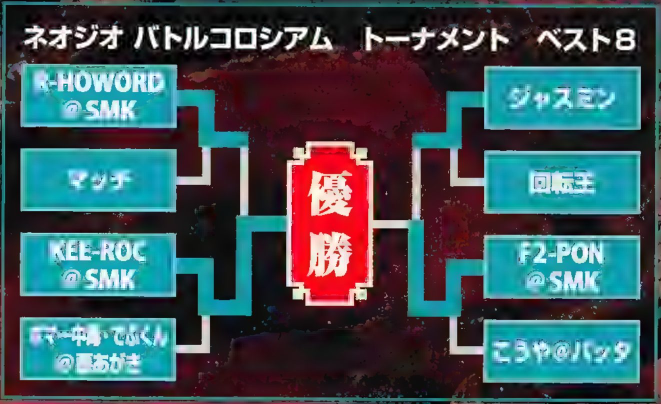
壇上に進んだベスト8の時点では、残っているのが関西三人、関東四人、北陸一人と、東西互角の展開。

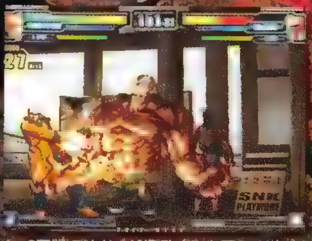
だが、準々決勝では関西勢である「R-HOWARD@SMK」（ロバート／キム）、「KEE-ROC@SMK」（キム／ほたる）、「F2-PON@SMK」（キム／ほたる）が関東勢&北陸勢を退けて全員勝ち上がり、関東勢は「回転王」（キム／Mr.BIG）を下した「ジャスミン」（ミスチ／キム）のみとなる。

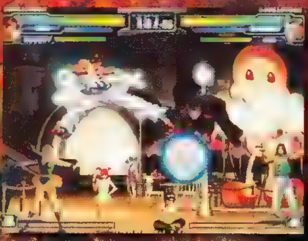
準決勝では「R-HOWARD@SMK」（ロバート／キム）のキムが好調、「KEE-ROC@SMK」（キム／ほたる）を敗北寸前まで追い詰める。しかし、「KEE-ROC@SMK」のキムが驚異的な粘りを見せ、大逆転で決勝へ。唯一残った関東勢の「ジャスミン」（NEO-DIO／キム）はキャラを変更して挑むも、「F2-PON@SMK」（キム／ほたる）のほたるを止められず、関東最後の希望はついえた。

決勝は「KEE-ROC@SMK」vs.「F2-PON@SMK」という、関西やり込み勢の対決。キム&ほたる同士の闘いは、最初から優位に進めた「KEE-ROC@SMK」が危なげ無く勝利。

本作を最も愛し、やり込み続けた「KEE-ROC@SMK」。覇者に選ばれたのは、当然だったのかもしれない。




1～2回戦ではタンが爆発する光景も。連打の調整で撃放がヒットし続け、一気に大ダメージ。


マッチは準々決勝でキム&[illegible]にキャラ変え。だが、R-HOWARD@SMKの[illegible]に力及ばず。


準決勝を大逆転で制したKEE-ROC@SMK。その勢いのまま、決勝では余裕を持って勝利！

最強プレイヤーが頂点へ

優勝 TALES OF THE ILS

写真左から **にが（シオン）、ILS（暴走アルクェイド）**

POWER STICK（神奈川県）



――いまの気分は？
にが　ニヤニヤって感じです。
ILS　うれしいんですけど……、マジ「さとけん」さんに申し訳無いッス。
――トーナメントを見たときの感想は？
ILS　途中で負けたけど、【参宮橋】とは別のブロックが良かったなぁ。
にが　【参宮橋】は闘いたくもあったけどね。軋間紅摩がイヤだったんで、関西の「小路」が倒されたのは実はうれしかったり。
――一番きつかった試合は？
にが　決勝戦しかないでしょう!!
ILS　決勝は冷静にやっていれば「にが」が勝ったハズなんですけど、壇上の魔力でやられてしまって。まぁ、その魔力のおかげで俺も勝てたんですけどね（笑）。
――今日の勝因は何ですか？
にが　俺の永久じゃね？
ILS　永久で会場が盛り上がってくれたこと。応援ありがとうございます。
――練習したことは？
にが　永久ですね。相方に始動の練習を付き合ってもらってひたすらやりました。
ILS　俺はコンボが難しいものは無いし、立ち回りをひたすら中野勢の連中と煮詰めていただけですね。
――今後の予定は？
にが　やっと優勝できました！　次は欲が出たので二つ目、シングル戦で優勝をしたいですね。
ILS　全国大会３連覇したいのと、キャラを替えるかもしれないッス。
――最後に一言お願いします
にが　DVDを買って、このゲームがどんなものか見てほしい！　絶対面白いハズ!!
ILS　とりあえず偏見を持たずにやってみてほしいですね。煮詰めてプレイすると、良ゲーだということが分かるので。
にが　「ときど」さんにもやり続けてほしいよね。





メルティブラッド アクトカデンツァ　トーナメント　ベスト４

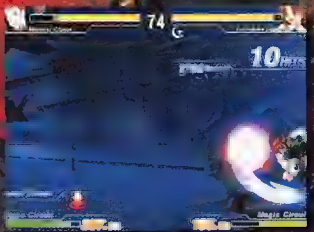
チーム	メンバー
花びら満開キャンディーズ頑張る	kubo（シオン）、さとけん（赤主秋葉）
魔法少女リリカルフランドール	腐乱人形（弓塚さつき）、K猫（暴走アルクェイド）
カイ＋１	カイ（赤主秋葉）、少年（ワラキアの夜）
TALES OF THE ILS（優勝）	にが（シオン）、ILS（暴走アルクェイド）

各地の精鋭が激突!!

黎明期から『MBAC』のトップを独占していた“中野勢”が３分の１を占める闘劇'06FINALだったが、フタを開けてみれば壇上に上がったのは中野勢２チームに、東海勢と四国勢が１チームずつと勢力図がやや縮まった結果となった。

準決勝第１試合は、中野勢を３連続で圧殺した【花びら満開～】と、全国大会準優勝「腐乱人形」擁する【魔法少女～】が対峙。「腐乱人形」は、３回戦で弓塚さつきの苦手キャラであるネロ・カオスのトッププレイヤー「レッド」を倒し、調子を上げてきている状態。対する「kubo」も得意のフカママな攻めが冴える。好調な二人の闘いは、当然のように名勝負を生んだ。３ラウンド目終盤、ゲージをすべて放出してのアームループでとどめを刺そうとした「腐乱人形」だが、１ドットがケズリ切れずに「kubo」を逃がしてしまう。ここで「kubo」が気合いの強制開放を当てて窮地を凌いだと思いきや、空中投げミスのシールドのスキを突かれて決着。追い詰められた「さとけん」だが全く動じず、タイムオーバー寸前の「腐乱人形」の強制開放を読み切り、「さとけん」がシールドで取って流れを持ってくると、「腐乱人形」「K猫」を２タテする。

一方、『GGXX SLASH』との２冠を狙う「少年」擁する【カイ＋１】は今回本命の【TALES OF ～】と準決勝で闘い、「にが」のループコンボの前に涙を飲むこととなった。



「でんぱ」、「音夢にゃん」など名うての[illegible]きを倒してきた「レッド」を「腐乱人形」が[illegible]

死力を尽くした決勝の行方は……

永久コンボが“できない”「kubo」と、“できる”「にが」のシオン同キャラ戦で始まった決勝戦。先手を取ったのは「kubo」だったが、シールドを効果的に使う「にが」に逆転されて敗北。ここでまたしても窮地に追い込まれた「さとけん」だが、冷静に立ち回り「にが」を下す。

完璧に仕上がっている「さとけん」が大将戦でも流れを掌握し、１ラウンド先取してさらに「ILS」を追い込む。そして画面端に追い込んで強制開放を当て、とどめの起き攻めに行った瞬間、「ILS」のリバーサルEXアルトネーゲルがなぜか「さとけん」を直撃。AADの暗転返しで迎撃できるところだったが、ゲームに愛されていた「ILS」の勝負運が「さとけん」を上回った。

最終ラウンドも一進一退の攻防だったが、最後は「さとけん」の空中投げミスで出たシールドのスキを、「ILS」が落ち着いて立ちBからの連続技でフィニッシュ。「ILS」が全国大会に続き、連覇を果たした。



「ILS」決死のEXアルトネーゲルが、「さとけん」を直撃！　これが勝負の分かれ目となった。



ゆきのせ、3度目のV!!

優勝 ゆきのせです

写真左から ゆきのせ(テスタメント)、KA2(紗夢)、GNT(ミリア)
TRF@メイドゲーセン(東京都)





――一番きつかった試合は?
ゆきのせ 予選で「ネモ」チームと当たったときに3タテできてよかった。本戦は「KA2」君が全部倒してくれたんで。
KA2 ギツイ試合はほとんど無かったというか無かったです。
GNT 居るだけでした。
――今日のMVPは?
GNT 「KA2」さんありがとうございます。
――特別な練習や対策はありましたか?
GNT 何もしてませんよ。ゲームすら。
ゆきのせ チーム作りから始めたのが正解でしょう。考えて組んでいるのと、仲良くやれる仲間を選んだおかげでしょう。
KA2 なるべくゲームをやらない時間を作らないことを意識しました。週5日は触っていましたね。
――今後の予定は?
GNT 来年は活躍できるよう、1勝というか全勝したいです。
ゆきのせ 次も出るとは思いますが、「MBAC」も頑張りたいんで、2冠を狙いたいです。
KA2 今年から社会人なんで、やり込みがこれまでよりできないとは思いますが、連覇に向けて頑張りたいです
――最後に一言お願いします
ゆきのせ 居ないだろうけど、応援してくれた皆さんありがとうございます。格ゲーの面白さは読み合いにあると思うんで、キッチリ考えて楽しみましょう。
GNT 今年の俺は一番弱いけど、一番強かった。ゲームはやった方がいいですよ。やらないとこうなりますよ。
KA2 絶対に居ないと思いますけど、応援してくれた皆さんありがとうございます。あと、格ゲーは「折れない心」が重要だと思います。どんなひどいプレイをされても怒らないで自分のプレイができれば強くなれると思います。

ギルティギア イグゼクス スラッシュ トーナメント ベスト4

どう見ても中年です。 少年(テスタメント)、ルゥ(ブリジット)、愛樹(カイ)	**テロだー!!** BLEED(ジョニー)、ドミー(闇慈)、シュウト(アクセル)
ゆきのせです ゆきのせ(テスタメント)、KA2(紗夢)、GNT(ミリア)	**珍しく早くきた** 勇(ヴェノム)、ロイ(ソル)、タウ(カイ)

優勝: ゆきのせです

大荒れの決勝大会!

暴君「小川」率いる【オガニーショー2006】「J.T」(闇慈)、「T.S」(ティズィー)と、闘劇では毎回壇上へ上がっている闘劇男「かきゅん」擁する【殺意の波動に目覚めたさち子】「いさ」(ソル)、「コイチ」(イノ)。さらにはシングル戦優勝の「ススム」が居る【おみと大捜査線】「おみと」(ジョニー)、「でぃ」(テスタメント)、今回本命の【裏切り者】「ネモ」(ファウスト)、「FAB」(ポチョムキン)、「012」(ソル)がそろって2回戦敗退。大荒れ模様となった闘劇'06FINALは、攻撃偏重となった『SLASH』のゲーム性を象徴する形となった。

準決勝第1試合では、関東&四国勢【どう見ても中年です】「少年」(テスタメント)、「ルゥ」(ブリジット)、「愛樹」(カイ)対、事実上の三連覇を狙う「ゆきのせ」擁する【ゆきのせです】「ゆきのせ」(ブリジット)、「KA2」(紗夢)「GNT」(ミリア)。

各キャラのトップが集う【どう見ても〜】に対し、【ゆきのせです】はここまで8勝1敗と波に乗る秋葉原の重鎮「KA2」を先鋒に出す。「KA2」は勢いを止めようと迫る「少年」と「ルゥ」をギリギリの接戦で倒すと、大将「愛樹」をストレートで下してここでも3タテを決める。

一方、【テロだー!!】「BLEED」(ジョニー)、「シュウト」(アクセル)、「ドミー」(闇慈)対【珍しく早くきた】「勇」(ヴェノム)、「ロイ」(ソル)、「タウ」(カイ)の準決勝は、中堅対決が運命を分けた。ボール生成を駆使した手堅い立ち回りで「勇」が「ドミー」を瀕死まで追い込む。さらに「ドミー」に黄色サイクバーストを当て、そのままダークエンジェルで終わった場面、間合いを考慮してか立ちHSを重ねた「勇」。これを「ドミー」がガードポイントで取って大逆転劇を見せ、その流れのまま大将「タウ」も下して決勝進出を決める。

決勝でも【ゆきのせです】は好調の「KA2」を先鋒に立てて必勝態勢。【テロだー!!】は先鋒「ドミー」、中堅「シュウト」が奮闘するものの、「KA2」を止めることはできず……。

最後の砦だった「BLEED」をも圧倒して、14勝1敗という驚異的な戦績をたたき出し【ゆきのせです】が頂点に立った。


暴君「小川」は、【テロだー!!】の「シュウト」にうまく抑え込まれて2回戦で敗退。

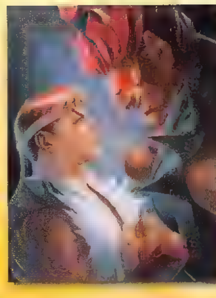

準決勝の流れを変えた「ドミー」決死のガードポイント。一瞬の迷いが運命を分かった。


圧倒的なやり込みでチームを優勝に導いた「KA2」。やり込みは裏切らないことを証明した。









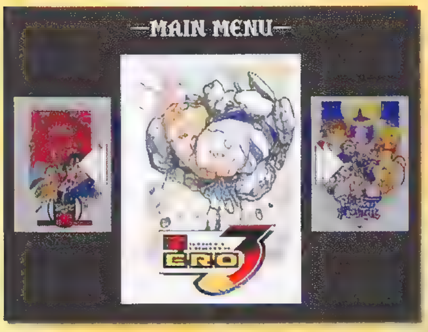


カプコン 2D 対戦格闘ゲームにおける代表作の一つである『スト ZERO』シリーズが、プレイステーション 2 で今よみがえる!!

ストリートファイターZERO　ファイターズ ジェネレーション
■メーカー：カプコン
■ジャンル：2D対戦格闘
■発 売 日：2006年5月25日（発売中）
■対応機種：プレイステーション 2
■ 価 格：5,040円（消費税込み）

隠しモード大公開！PS2で新たなる「ZERO」の魅力を体験せよ!!

『ストリートファイター ZERO Fighter's Generation』では、『ストリートファイター ZERO』（以下スト ZERO）、『スト ZERO2』、『スト ZERO2 ALPHA』、『スト ZERO3』、の4作に『ポケットファイター』を加えた全5タイトルを遊ぶことができるのだが、さらに本作には多数の隠し要素がある。今回はその中から、三つの隠しモードを紹介するぞ!!



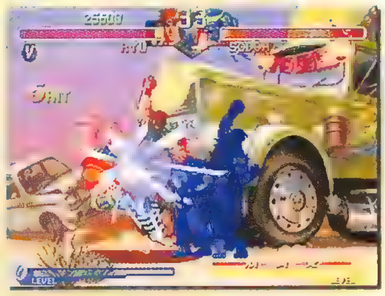
5タイトルが収録されている本作は、お好みのタイトルを選んで遊べるぞ。ポケットファイターもオススメだ

STREET FIGHTER ALPHA2

出現条件	『STREET FIGHTER ZERO2』の［アーケードモード］を、どのキャラクターでもいいのでクリアする。
出現コマンド	［MAIN MENU］画面で、"SELECTボタンを押しながら"『STREET FIGHTER ZERO2』を選択する。

知られざるもう一つの『スト ZERO2』が今ここに登場！

海外版『スト ZERO2』である『ストリートファイター ALPHA2』。日本版との大きな違いは、一部のキャラクターが、コマンドを入力して選択することにより性能が変化することだ。対応キャラはリュウ、ダルシム、ザンギエフの3キャラ。特に「殺意の波動に目覚めたリュウ」は激強！



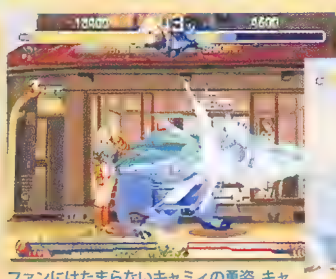
殺意の波動に目覚めたリュウのスーパーコンボがさく裂！普通のリュウとは一味違った対戦が楽しめるぞ!!

STREET FIGHTER ZERO 2 アレンジ

出現条件	『STREET FIGHTER ZERO2 ALPHA』の［アーケードモード］を、どのキャラクターでもいいのでクリアする。
出現コマンド	［MAIN MENU］画面で、SELECTボタンを押しながら『STREET FIGHTER ZERO2 ALPHA』を選択する。

すべての『スト ZERO2』がここに集約されている！

『スト ZERO2 ALPHA』のシステムを軸に調整された本作には、家庭用ソフト『スト ZERO2 DASH』に登場したキャミィも参戦している。もちろん、「ドラマティックバトルモード」や「ボスモード」も健在だ！



ファンにはたまらないキャミィの勇姿。キャラ情勢を変えられるか!?



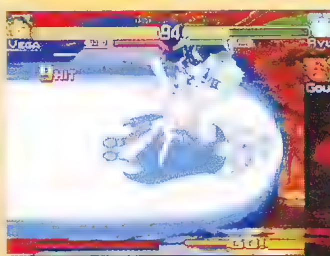
さらにドラマティックサバイバルモードもある。友達と協力して生き延びろ！

STREET FIGHTER ZERO 3 アレンジ

出現条件	『STREET FIGHTER ZERO3』のアーケードモードを、どのキャラクターでもいいのでクリアする。
出現コマンド	［MAIN MENU］画面で、"SELECTボタンを押しながら"『STREET FIGHTER ZERO3』を選択する。

登場キャラ数は『スト ZERO』シリーズ最多!!

『スト ZERO3↗（アッパー）』を元にアレンジされた本作には、アーケード版と同様に真・豪鬼やファイナルベガなど、多数のキャラが登場。アーケード版の特殊テクニックである「着地キャンセル」も再現！



ファイナルサイコクラッシャーは超強いスーパーコンボ。相手を貫け!!



真・豪鬼の新空波動拳は弾が2発出るぞ。これで相手を押さえ込め!!

さらなる隠し情報は、7月発売予定の闘劇魂Vol.3にて公開予定!!

手強いボスを倒して後半面に挑め!!

トリガーハート エグゼリカ
TRIGGERHEART EXELICA



　Text：伊勢猫

ついに発売の時を迎えた、新作シューティング『トリガーハート エグゼリカ』。発売直後となる今回は、ステージ1～3のボス攻略に加えて、ボーナス関連の詳細データを掲載!!

トリガーハート エグゼリカ
■メーカー：童
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：2006年5月下旬(稼働中)
■使用基板：NAOMI GD-ROM

弾幕を見切って速攻破壊を狙え！
ボスクラッシュ攻略

各ステージのボス戦闘は、アンカーシュートが勝敗を分けるポイント。まずは基本をしっかり覚えよう!!

多彩な攻撃を持つボスに対しては、通常ショットよりもダメージ効率の高いロックオンショットが攻撃の基本。スタート直後にダメージパーツへアンカーシュートを撃ち込み、後は低速移動で弾避けに専念しながらダメージを与えていきたい。

このロックオンショットでの撃ち込みとともに覚えておきたいのが、ビット類を活用した二つのキャプチャ行動だ。これらはステージ道中でも有効なテクニックだが、特に弾消し効果を利用した簡易ボムが敵弾の多いボス戦で有効。しかも、ダメージパーツに誘爆判定を重ねていけば、ロックオンショットの撃ち込みよりもダメージ効率が高くなる。結果として戦闘時間の短縮がスコアアップにつながるので、ビット類を放出する攻撃形態は忘れずにチェック！　あまり撃ち込みに固執しないようにしよう。



ロックオンショットは対象に近いほどダメージ効率が高い。慣れてきたら接近して撃ち込んでいこう。



ボス前のザコはホールド状態で持ち込み可能。貴重なダメージ源なので、忘れずにキャプチャしよう。

基本テクニック　斜め投げでダメージを与えろ！



ホールド状態の敵機を投げ飛ばす際は、垂直より少し斜めに投げた方が広範囲をカバーできる。なお、投げ飛ばす軌道を敵弾の発射口に重ねれば、当たった敵弾を大量にアイテム変換可能だ。

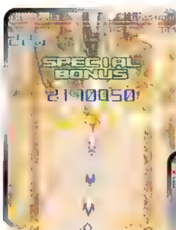
基本テクニック　引き寄せ解除で安全を確保!!



キャプチャ～ホールド解除はお手軽な使い方だが、遠くでアンカーを切るとあまり弾消し効果を期待できない。きちんと自機近くまで引き寄せて、狙ったポイントでアンカーを切り離そう。

V.B.A.S.のクオリファイとスペシャルボーナスについて

総合アイテム取得数で、ボスの攻撃形態が増減するバリアブル・ボス・アタック・システム（以下、V.B.A.S.）。クオリファイはステージごとに違っており、スペシャルボーナス表示が消えた時点の総合アイテム取得数を元に判定されている。このため、ボス破壊時のアイテムをランクアップさせる場合、表示が消える前に回収しないとクオリファイに反映されない。なお、スペシャルボーナスの得点計算は「基礎点×総合アイテム取得数×残り時間×0.01」となっている。



スペシャルボーナス表示が消えるまでに回収した分がクオリファイに反映される。



ホールド解除後やロックオン中もAボタン押し続けることでアイテムが大きくなる。

V.B.A.S.データリスト

名称		クオリファイ	基礎点
1st.BOSS	第1形態	-	10
	第2形態	500～	15
	第3形態	1000～	20
	第4形態	2000～	25
	第5形態	2500～	30
2nd.BOSS	第1形態	-	20
	第2形態	1000～	25
	第3形態	1500～	30
	第4形態	2500～	35
3rd.BOSS	第1形態	-	30
	第2形態	2000～	30
	第3形態	3000～	30
4th.BOSS	第1形態	-	10
	第2形態	1000～	15
	第3形態	2000～	20
	第4形態	3500～	25
Last.BOSS	第1形態	-	50

STAGE-01
1st. BOSS

ステージ1だけあって耐久力＆難易度ともに低め。ビットのキャプチャ攻撃で手早く破壊していこう。

大型ホバーベースのステージ1ボスは、本体中央にダメージパーツが密集。このため、ボス前のザコを持ち込んで振り回し～ホールド解除とすれば、開始直後に第1形態を沈められる。アイテムキャリアー（ボム）を目印に、直後の中型ザコ（黄色）を忘れずにキャプチャ～ホールドで振り回してボス戦に持ち込もう。

V.B.A.S. による形態変化は第1～第5形態まであって、第2形態と第4形態でビットを放出。このため、本体破壊時にビットを残しておけば、実質的にすべての攻撃形態でキャプチャ攻撃を使用できる。ただし、本体上部の回転砲台×2が撃つ針弾とビットのバラ撒き弾が重なるため、第3形態は意外にミスしやすいので要注意！　基本的な回避方法は、本体正面をキープした状態で砲台の針弾を上下移動するというもの。ビットを放出した瞬間にキャプチャ～ホールド解除でバラ撒き弾を消すのがオススメ。



第2形態はキャプチャ～ホールド解除だけで簡単に倒せる。余裕があればビット破壊で稼いでみよう。



第3形態は針弾とビット攻撃が重なると危険！　放出タイミングに合わせて即解除で敵弾を消すこと。

STAGE-02
2nd. BOSS

固定の砲台群とボス機が1セットになったステージ2ボス。弾数に惑わされずに弾道を見極めよう！

大型の固定砲台×6との前哨戦には、アラート表示が出た直後の赤ザコをキャプチャして持ち込み。ダメージパーツとなる中央砲台×2に投げ付ければ、ちょうど破壊寸前までダメージを与えられる。なお、破壊可能な左右砲台をすべて破壊すると、中央上部の砲台が3WAYの連射モードになるので忘れずに。

回転砲台から画面上に弾をバラ撒くステージボスは、V.B.A.S. で全4段階まで形態が変化。ビットを放出するのは第1形態と第3形態だが、いずれもスタート直後はビットを放出しない。ステージ1に比べて耐久力も上がっているので、ビット放出前にロックショットできちんとダメージを与えること。また、ビットのバラ撒き弾はスピードが速く、ホールド即解除だと誘爆に巻き込めないので要注意！　キャプチャ～引き寄せ～ホールド解除を1セットとして、バラ撒き弾を消しながら本体にもダメージを与えよう。



ビットを引き寄せ過ぎると、ボス本体はノーダメージ。クルエルティアの場合は気持ち早めに解除だ。



第3形態は赤弾バラ撒き→ビット×18個を放出。中央を誘爆させて端のビットを次形態に持ち越そう。

STAGE-03
3rd. BOSS

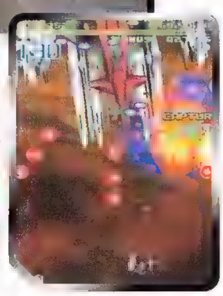
ランダム要素の強い複合弾幕が厄介なボス。稼ぎを意識すると危険なので、速攻破壊から始めよう！

形態ごとに見た目が大きく変化するステージ3ボスは、V.B.A.S. で第1～第3形態までが存在。第1形態は破壊可能パーツ、第2形態と第3形態で異なったタイプのビットを放出する。ここで最もミスしやすいのが、主翼部分が破壊可能パーツの第1形態。自機狙いの変速5WAY＋低速通常弾に加え、主翼パーツの破壊後に追加される大型赤弾のバラ撒きが厄介な攻撃パターン。慣れるまでパーツは無視して、持ち込みザコ投げ飛ばし→中央ダメージパーツにロックショットを撃ち込んで手早く倒そう。

ビット放出のタイミングさえ分かっていれば、第2形態の弾避けで難しいポイントは無いハズ。横方向に針弾を撃つビットが厄介な第3形態は、ロックオンショットでなくキャプチャ～即ホールド解除の爆風でダメージを与えるのが基本。ただし、レーザー照射後に全方位赤弾を撃つので、高速移動で突っ込まないように。



ビット直前の高速針弾×2はボス正面で上下に回避。ビット誘爆でダメージを与えれば直後に倒せる。



第3形態のビットは出現直後に即キャプチャ～ホールド解除で誘爆させ、逆サイドへ移動していこう。

トリガーハート エグゼリカ

設定用語集

エグゼリカ（Exelica）

チルダが開発した少女型戦闘兵器（トリガーハート）。トリガーハート中最もダウンサイジングされた最新鋭機。人間に近似したパーソナリティと、兵器としてのアイデンティティを併せ持ち、対ヴァーミス／対侵蝕擬似人格を形成する。戦闘の混乱の中地球に誤って転送され、クルエルティアと共に2機のみで戦いに挑む。チルダへの貢献のため、高性能の「優等生」でありたいと思っている。平たく言うと「頑張り屋さん」。

緊急時の反応速度や高G耐性は人間と比較にならないほど高い。腰後ろのリアクター（反応炉）で駆動。本編では再生は不完全ながら、アンカーシステムほか、各ユニットによる卓越した戦闘力を持つ。

戦闘モード（腰部ユニット展開）は飛行姿勢が基本。ユニットから不可視フィールドを展張し、限界はあるが物理的ダメージから本体をカバーする。

半自律随伴砲撃艦「アールスティア」

通常本体右に位置する、エグゼリカ主力装備。光球状の射出体で敵を粉砕する。エグゼリカ本体に随伴し、意志に従って機動する。再生にあたりエグゼリカを旗艦とし、小「艦隊」を再構成したというイメージで、「艦」と呼ぶ。つまり、砲・銃ではないので、手で保持したり、発砲時トリガーを引く必要が無い。砲撃／駆動用動力は本体（エグゼリカ）から供給される。広域制圧モード（＝ボム）は出力上制限あり。

アンカーユニット「ディアフェンド」

「アンカーユニット」はトリガーハートの対ヴァーミス基本兵装の一つ。「アンカー」を発生させ、射出する。貫通した物体を擬似的に侵蝕して、捕捉・粉砕する（高出力の空間装甲など、貫通不可の例外もあり）。

アンカーと本体は位相空間を通して結線し、通常空間では可視光状の「ワイヤー」でつながったように見える。

付録 ちょっとイイ話 その2

Text：エグゼリカデザイン担当 Gra

●というわけで、でき上がったエグゼリカですが（＞前回参照）、「本体は極力シンプル！ 全体では、こういうメカ女のコに興味無い人が見たら、引いちゃうくらい直球で大丈夫!!」という、ディレクター氏の熱い要望が元です。

●さて、開発が進んで、ある程度プレイ可能な段階になりました。

リリースの関係上、セガの方にプレゼンで見ていただいたのですが、キャラセレ画面（エグゼリカの絵）をご覧になって、明るく第一声が「やあ、これは好きな人じゃないとドン引きですね（笑）」……昨日のことのように覚えております。このへん、当初の目的を達したようですね。ちょっと複雑だけど（笑）。

［つづく＞次回はクルエルティア?］

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

今回はネットを利用したスコアトライアルやランキングシステムなど、ゲームセンターに行くだけで全国のプレイヤーと競うことができるゲームのニュースが盛りだくさん。まだ未体験の人は、ぜひこれを機にいろいろなゲームにチャレンジしてみてほしい。

Topics

E3 2006で『鉄拳6』発表！

5月中旬、ロサンゼルスで行なわれたE3にて『鉄拳6』デモ映像の発表が行なわれた。映像は実際のゲームと同じく、PS3の開発機を使って秒間60フレームでリアルタイムに動かされていたもの。

アーケードでの発売予定についてバンダイナムコゲームスに確認したところ「現在のところノーコメントです」との返答だったが、今までの鉄拳シリーズの経緯を考えると業務用が先に発売される!?



まだ開発が発表された段階だが、期待が高まる。映像はHDTV対応で16：9の画面比率だった。

Event

セガの期待のタイトルたちが続々登場！

http://sega.jp/

去る5月12日、セガのプライベートショーが開催された。さまざまなメダルゲームや『ラブ and ベリー』などが並ぶ中、やはり会場で目を引いていたのは『アフターバーナー クライマックス』と『ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006』の2タイトル。今期注目の両タイトルだけに、オペレーターの関心も高かった。

お店に導入されるのはもう少し先となるので、プレイヤーの皆さんはぜひ期待しながら待っていてほしい。48ページからは『アフターバーナー クライマックス』を詳しく紹介しているので、そちらもあわせてチェックしてみよう！


プレイヤーとオペレーターの両者が期待する『ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス』の最新作も登場間近し！

Event

アークシステムワークスの新作格闘ゲームが発表！

http://www.taito.co.jp/

タイトー新製品内覧会が4月25日に大阪、4月28日に東京にて開催された。今回はビデオゲームにスポットを当てて情報をお届けしよう！

まずは稼働が近付いてきた『HALF-LIFE 2 SURVIVOR』。今回は4台体制での実機を体験でき、以前よりも対戦バランスが煮詰められていた。オンライン環境での稼働が待ち遠しいタイトルだ。次に、『ギルティギア』シリーズで有名なアークシステムワークスが「TAITO Type X＋（プラス）」基板で、ファンタジー世界を題材とした対戦格闘「バトルファンタジア」を制作していることが判明。発売日は未定だが、期待して待とう！



『バトルファンタジア』の出展はパネルのみだったが、RPGでなじみが深い勇者、僧侶、魔法使いなどの職業が登場することが発表された。

Release

アーケーダー無念！ A-Stick（仮称）の開発中止が決定！

http://www.sls-net.com/home/

アーケーダーの皆さんに大変残念なお知らせだ。これまで本誌で何度かご紹介してきたPS2用超本格派ジョイスティック「A-stick（仮称）」だが、この度開発中止が決定してしまったのだ。

「A-stick（仮称）」は、すべてのジョイスティック型コントローラーの頂点を目指すべく開発が進められていた商品だ。本体のサイズはアーケード筐体のコントロールパネルと同等の大きさで、レバーもボタンもすべてアーケード筐体と同じパーツで構成、スティックの配置はユーザーからの意見を取り入れるなど、まさに究極のジョイスティックとなるべくして開発されていた商品だった。アーケードファン期待の一品だったが、残念ながら我々の手に届くことはなくなってしまった。

今回、「A-stick（仮称）」開発担当者様からのコメントが届いたので、皆さんにお伝えしておこう。

PS2対応ジョイスティック A-Stick（仮称）開発中止のお知らせ

ユーザーの皆様、いつも（株）セガ・ロジスティクスサービスの製品をご愛顧いただきまして、誠にありがとうございます。

2005年の「東京ゲームショウ2005」において発表いたしましたPlayStation2対応ジョイスティック「A-Stick（仮称）」ですが、この度、開発の中止を決定いたしました。

大きな期待を寄せていただいた熱いユーザーの皆様には、大変残念なお知らせとなりましたことを伏してお詫び申し上げます。

理由としましては、弊社にて期待していた数量に満たなかったこと、昨今のゲームを取り巻く環境が変化し、ジョイスティックの需要自体が、あまりにニッチな範疇であること、要求するスペックに対して、コストバランスが崩れてしまったことなどが挙げられます。以上のようなことから、製品化を図らずも断念することを、何卒ご理解いただけますよう、お願いいたします。誠に申し訳ございません。

弊社HPでも、告知をしております。ご覧くださいますよう、よろしくお願い申し上げます。

（株）セガ・ロジスティクスサービス
A-Stick開発担当

Release

基板のことならG-FRONTにおまかせ！　まずはお店に行ってみよう！

http://www.gfront.com/

今回は5月3～5日に開催された『闘劇'06』において、多大なるご協力をいただいた、アーケードゲーム基板・パソコンソフトのお店『G-FRONT』をご紹介しよう。

ご存知の方も多いだろうが、G-FRONTは豊富な在庫量を誇るゲーム基板ショップである。手に入りづらいレアなゲーム基板や、人気のゲーム基板であっても、問い合わせてみればたいていの場合入手が可能となるアーケーダー御用達のゲームショップなのだ。

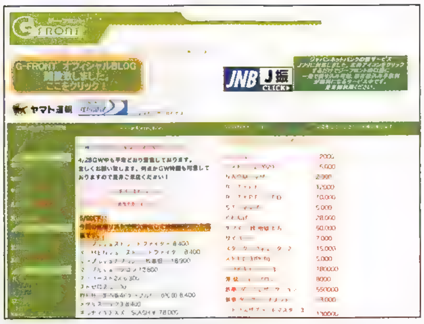
お店への最寄り駅は東京メトロ銀座線・末広町駅となっている。しかし、秋葉原からも歩いて行くことができる距離なので、秋葉原のゲームセンターで友達と勝負した後や、最近話題のアキバ散策を行なった後などにお店を覗くということも可能だ。

黄色と緑の看板を目印に、末広町駅を出たすぐ先にあるビルの2階に上がってみると、エアパッキンに包まれて綺麗に整頓された基板たちが出迎えてくれる。自分でお目当ての基板が探してもいいのだが、相当な数の基板が並んでいるので、もし見当が付かないようだったら、店員さんに聞いてみるといいだろう。もちろん基板だけでなく、モニタやパーツなど、アーケードゲームをプレイする上で必要なものはばっちり揃えられるので、これから基板生活を始めたい人や、基板生活をさらに充実させたいという人のどちらにもオススメのお店だ。

うれしいことに、年中無休で営業しているので、近場に出掛けることがあったらぜひ足を運んでみてほしい。

また、関東近郊にお住まいでなく、なかなかお店に足を運べないという人は、G-FRONTのオフィシャルWebサイトをチェックしてみよう。かなり細かいタイミングで新入荷基板や価格改定のお知らせが更新されているので、狙っている基板がある人はこまめにチェックすると掘り出しものが見付かるかも!?　また、さらに更新頻度の高い「オフィシャルBLOG」もあるので、アーケードゲームファンはBLOGを読むだけでも楽しめるぞ。

お店もWebサイトも、アーケーダーなら今すぐアクセスしよう！



公式Webサイトでは、新入荷基板の価格だけではなく、買い取り価格も掲載されているぞ。こまめにチェックしておこう。

Resume

店舗情報：『G-FRONT』

住所：東京都千代田区外神田6-14-12
神田中沢ビル2F
電話：03-5807-7335
営業時間：平日10：00～20：00
日曜10：00～18：30
営業日：年中無休
アクセス：東京メトロ銀座線・末広町駅
4番出口すぐ



Event

『式神の城Ⅲ』スコアトライアル実施中＆イラストコンテスト締切間近！

http://www.alfasystem.net/

ついに受付が再開された『式神の城Ⅲ』スコアトライアル。4月末には間に合わなかったプレイヤーも居たと思うが、次回以降はぜひチャレンジを！

一方、イラストコンテストは最終締切が間近に迫っている。応募作品はすべてアルファ・システム、たかなぎ先生、是空先生の審査を通るので、メッセージを添えて投稿するのもいいかも!?

イラストコンテスト イベント概要

●イラスト内容／『式神の城』を題材としたイラストなら何でもOK。投稿規定は「A-fro」と同じです（165ページ参照）。

●締切日／6月までの各月第3月曜日が締切です。郵送の場合、当日到着分まで有効となりますのでご注意ください。
※第4回締切（最終締切）は6月19日（月）必着

●優秀賞／優秀作は毎月アルカディア誌上にて発表。入賞者には、アルファ・システムおよびコミック版『式神の城』作者のたかなぎ優名、是空とおる両氏より賞品が贈呈される予定です。
※投稿作品は、今後の『式神の城Ⅲ』関連コンテンツにて使用させていただく場合がありますのでご了承ください。

スコアトライアル イベント概要

●集計部門／一人プレイは、キャラおよび式神タイプ（壱式、弐式）を分けて、全20部門で集計。二人同時プレイは、キャラや式神タイプを問わず、1部門だけで集計します。

●締切日／4～6月の各月末日が中間締切、7月末日が最終締切です。郵送での申請は当日消印まで有効とします。
※第3回中間締切の場合、6月30日（金）当日消印まで有効

●月間MVP／各中間締切時に各部門でトップを取ったプレイヤーには、「月間MVP」として認定証を授与。1部門での重複受賞はできず、一度受賞されたプレイヤーが次回以降再度トップになった場合、次点のプレイヤーが受賞となります。

●式神マスター／最終締切時に各部門でトップを取ったプレイヤーは、「式神マスター」として『式神の城』オリジナルグッズや表彰状を授与します。また、各部門ベスト10までのプレイヤーには、ランキングを記した認定証を授与します。

申請方法

●郵送で申請／右の申請用紙に必要事項を記入し、ハガキや封書で下記のあて先まで送ってください。

●インターネットで申請／アルファ・システムのホームページ（URLは上記参照）にて、必要事項を登録してください。

申請＆投稿のあて先

●メールの場合（イラストコンテストのみ）
shikigami@arcadiamagazine.com

●郵送の場合
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
『式神の城Ⅲ』スコアトライアル係orイラストコンテスト係

AlfaSystem & ARCADIA 合同企画
式神の城Ⅲ スコアトライアル 申請用紙

パスワード

スコアネーム

スコアを出したゲームセンター　（都道府県）

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		オ	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話番号		
住所	〒　－			
Eメールアドレス				

コメント

※141％（B5→B4）に拡大コピーしてご使用ください。

※本企画（「式神の城Ⅲ」スコアトライアル及びイラストコンテスト）にご応募いただく際にお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、（株）アルファ・システム及び（株）エンターブレインの共同管理の元、本企画に関する諸連絡、スコア認定証など授与者及び入賞者への賞品発送、各種お問合せに関する対応にのみ利用し、その他の用途には一切利用いたしません。

Release

『鋳薔薇キャラクターフィギュア』第5弾のシャスタが登場！

http://www.cave.co.jp/

プレイヤーの心をつかんで離さない『鋳薔薇キャラクターフィギュア』もついに第5弾。今回6月12日に登場となるのは作品中ではマウント・シャスタを駆る情報統括担当のシャスタ。

ローズガーデンの中で最も元気でアクティブな彼女だが、このフィギュアではリラックスした表情とポーズを見せてくれているぞ。

シャスタファンにはたまらないこのフィギュアは、ケイブ公式サイト、および携帯サイト「ゲーセン横丁」でのみ購入が可能なので、欲しい人は前もってどちらかのサイトをチェックしておこう。

ちなみに、ケイブ公式サイトでは、この『鋳薔薇キャラクターフィギュア』を使ったショートムービーも無料配信中なので、鋳薔薇っ子は要チェックだ。



ゲーム本編とはひと味違った表情を見せるシャスタにちょっとドキドキ♪

Resume

『鋳薔薇キャラクターフィギュア　シャスタ』

- 発売日：2006年6月12日（月）
- 価格：2,100円（税込）、送料525円（税込）
- 備考：Webでの専売のためご注意ください。

PRESENT!

ケイブ様より「鋳薔薇キャラクターフィギュア　シャスタ」を1名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は70ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

『雷電』シリーズの攻略映像とサントラCDが同梱された攻略DVDが登場！

http://www.inhgroup.com/

こだわりの攻略DVDを生み出し続けるINHから、また驚異のDVDが登場するぞ。

6月1日に発売される『THE ACES HIGH雷電』と名付けられたこのDVDでは、雷電シリーズの1,000万点到達までが完全収録されている。『雷電』、『雷電Ⅱ』、『雷電DX』、どのタイトルも全国にその名が轟く超一流のプレイヤーがプレイしており、1,000万点プレイだけでなく、稼ぎポイントや安全地帯の解説が入っている点がうれしい。しかも、家庭用を含む『雷電』シリーズの名曲たちを収めた2枚組のサウンドトラックや、公式の設定資料集が付属するとあっては、シリーズのファンは買わずにはいられないだろう。

一流プレイヤーの想像を超えた超絶プレイに身も心も酔いしれろ！



INHの攻略DVD史上初のDVD2枚組となっている。サントラCDも付属し、実にお得だ。

Resume

『THE ACES HIGH 雷電』

- 発売日：2006年6月1日（木）
- 価格：6,090円（税込）
- 商品番号：INDV-0109
- 商品内容：DVD2枚＋CD2枚＋ブックレット

PRESENT!

INH様より「THE ACES HIGH 雷電」を3名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は70ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

『着信アリFinal』の真実にたどり着け！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

東京ジョイポリスでは、現在、2006年6月24日（土）より公開予定のサバイバルホラー映画「着信アリ Final」（配給：東宝）をモチーフとしたウォークスルータイプの最新ホラーアトラクション『着信アリ Final～特別編～』が好評稼動中です。映画と同様に携帯電話が重要なキーアイテムになる本アトラクションは、映画「着信アリ Final」と同じく、「安城高校」を舞台にした学生の変死事件の真実を求め、殺された学生たちの足跡を追います。

突然鳴り響く携帯電話の恐怖に加え、アクターによる生身の演出で、映画さながらのスリルと興奮がゲストを襲います。あなたは驚愕のエンディングまで、この恐怖に耐えられますか……？

雨の多いこの季節、東京ジョイポリスで『着信アリ Final～特別編～』の冷や冷やドキドキの世界観を思いっきり楽しんじゃおう！

料金：600円（税込）※パスポート利用可



JOYPOLIS SEGA

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は70ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください

Event

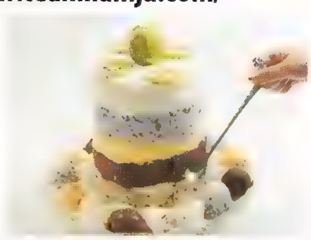
『ジャンボパフェまつり』でビッグりじゃ！

http://www.teamnamja.com/

ジメジメした季節になってどんより気分なおぬしに朗報じゃ。今回はナンジャタウンの「アイスクリームシティ」で開催のスッキリサッパリ＆ビックリ体験ができる『ジャンボパフェまつり』を紹介なのじゃ！（開催期間：6月30日まで）

期間中のアイスクリームシティでは、各店自慢のアイスクリームをふんだんに使用し、さらには大きさにこだわって作られた「ジャンボパフェ」が登場するのじゃ。その大きさたるや、とても一人では食べられないほどじゃぞ。友達やカップルなど、大人数で攻略するのじゃ！　そんなに食べられないよ～という人には食べやすいサイズの「ちびパフェ」も用意されているので安心して出掛けるがよいぞ。

なお、「パフェの日」である6月28日には、パフェにちなんだ特別イベントが開催される予定なので、みんな楽しみに待つといいじゃろう！



写真右側の手をチェック！　パフェの大きさがよくわかるじゃろう。

NAMJATOWN

PRESENT!

ナムコ様よりナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は70ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください

ARCADIA DATA BASE アルカディアデータベース

2005年10月1日～2006年3月31日集計分

順位	タイトル〈メーカー〉	ポイント
1	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉	1113.8
2	GUILTY GEAR XX SLASH〈アークシステムワークス／セガ〉	950.2
3	鉄拳5 DARK RESURRECTION〈バンダイナムコゲームス〉	642.4
4	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア〉	583.9
5	THE KING OF FIGHTERS XI〈SNKプレイモア／セガ〉	546.4
6	鉄拳5〈バンダイナムコゲームス〉	453.3
7	Virtua Striker 4〈セガ〉	435.3
8	北斗の拳〈セガ〉	424.8
9	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE〈カプコン〉	399.3
10	超ドラゴンボールZ〈バンプレスト〉	325.7
11	Virtua Fighter4 Final Tuned〈セガ〉	282.2
12	お手並み拝見FINAL〈タイトー〉	268.7
13	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	262.7
14	ESPGALUDA II〈ケイブ AMI〉	259.7
15	サムライスピリッツ 天下一剣客伝〈SNKプレイモア／セガ〉	234.2
16	METALSLUG4〈SNKプレイモア〉	228.2
17	雷電III〈モス／タイトー〉	220.7
18	Power Smash 2〈セガ〉	217.7
19	対戦ホットギミック インテグラル〈クロスノーツ彩京〉	201.1
20	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX〈バンプレスト〉	183.1
21	THE KING OF FIGHTERS 2003〈SNKプレイモア〉	121.6
22	式神の城III〈アルファ・システム／タイトー〉	117.1
23	旋光の輪舞〈グレフ／セガ〉	115.6
24	上海 万里の長城〈サンソフト・サクセス／テクモ〉	114.1
25	NEOGEO BATTLE COLISEUM〈SNKプレイモア／セガ〉	85.6

※背景の色が白いタイトルは第六回アルカディア大賞の集計期間内に発売されたタイトルです。

ビデオゲームランキング

昨年に続き"鉄拳"が好評稼働中!



アルカディア大賞は10月1日から翌年9月31日を集計期間としている。その中間報告として今回のランキングを掲載しよう。

左表内の地が白いタイトルが、第六回アルカディア大賞のノミネート作品だ。ビデオゲーム部門では今回の集計期間である2005年10月1日から、2005年3月31日までに発売されたタイトル（ノミネート対象）は10タイトルと少なく、さらに現在ランキングに名を残しているのは5タイトルのみ。うち4タイトルは格闘ゲームであり、3タイトルが闘劇'06の種目だ。当日会場に足を運ばれた方ならご存知だろうが、『鉄拳5 DR』が群を抜いた盛り上がりを見せ、そのことが左表の結果が誤りではないと感じさせてくれた。

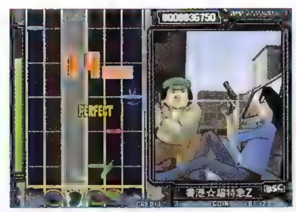
第六回に続き、第七回でもベストインカム賞でトップに輝くのか!?

順位	タイトル〈メーカー〉	ポイント
1	三国志大戦（乱世の群狼を含む）〈セガ〉	1080.4
2	麻雀格闘倶楽部4〈コナミデジタルエンタテインメント〉	809.5
3	pop'n music 13 カーニバル〈コナミデジタルエンタテインメント〉	731.6
4	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005〈セガ〉	596.1
5	DrumManiaV2〈コナミデジタルエンタテインメント〉	587.6
6	beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY〈コナミデジタルエンタテインメント〉	606.3
7	太鼓の達人 7〈バンダイナムコゲームス〉	404.7
8	Quest of D Ver.2.0 護符の継承者〈セガ〉	376.0
9	GuitarFreaksV2〈コナミデジタルエンタテインメント〉	355.6
10	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2〈バンダイナムコゲームス〉	347.2
11	THE IDOLM@STER〈バンダイナムコゲームス〉	321.8
12	Quest of D〈セガ〉	286.2
13	QUIZ MAGIC ACADEMY III〈コナミデジタルエンタテインメント〉	282.8
14	BATTLE GEAR 4〈タイトー〉	279.4
15	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2〈セガ〉	254.0
16	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー〈セガ〉	252.3
17	アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と戒律―（聖戦を含む）〈セガ〉	243.9
18	MARIOKART ARCADE GP〈バンダイナムコゲームス〉	238.8
19	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3〈セガ〉	230.3
20	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	221.8
21	THE HOUSE OF THE DEAD 4〈セガ〉	208.3
22	QUIZ MAGIC ACADEMY II〈コナミデジタルエンタテインメント〉	133.8
23	Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦〈バンダイナムコゲームス〉	125.3
24	DrumManiaV〈コナミデジタルエンタテインメント〉	115.2
25	TIME CRISIS 3〈バンダイナムコゲームス〉	106.7

※背景の色が白いタイトルは第六回アルカディア大賞の集計期間内に発売されたタイトルです。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

好調 コナミデジタルエンタテインメントタイトル!



コックピット・アップライト部門もアルカディア大賞ノミネート作品のガイドラインはビデオゲームランキングの項で触れた通りとなっている。集計期間の上位タイトルを見てみると、上位5タイトルの内3タイトルが『DrumManiaV2』をはじめとするコナミデジタルエンタテインメントのタイトルだ。

これらを追うのは、ここ数年で人気が爆発したトレーディングカードゲームである『機動戦士ガンダム0079 カードビルダー』だが、現時点のポイント差を見ると、逆転は難しいか？

今回のランキングに無いタイトルでは『麻雀格闘倶楽部5』、『太鼓の達人8』という強力なタイトルがある。どちらも今年の3月に発売されたため、今回は半年間ポイントをためてきたタイトルにおよばなかったが、今後大幅にポイントを伸ばしてくることが予想される。

協力店舗		
GAME-COLLEGE	愛知県愛知郡長久手町山越110	☎ 0561-61-1439
KO-HATSU（コーハツ）	大阪府大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	☎ 06-6352-3007
SPOLA九品寺	熊本県熊本市九品寺5-10-15	☎ 096-372-5700
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1 14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎ 03-3971-9601
アドアーズミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎ 03-3200-0884
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎ 03-3496 5856
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎ 042-724-1477
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎ 0426-48-1288
アババ天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎ 06-6357-6677
アミューズメントスタジアム豊中	大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	☎ 06-6857-5700
アミューズメントパーク スガイ	北海道釧路郡釧路町木場3-1	☎ 0154-39-5151
イミグランデ相模原店	神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1	☎ 042-753-8881
エンジョイパラダイス	大阪府東大阪市長栄寺7 3	☎ 06-6788 3500
クラブ セガ 札幌	北海道札幌市中央区南5条西4丁目7 南興ビル1、2階	☎ 011-512-1868
ゲームBOX Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F	☎ 052-452-0920
ゲームスタジオキューブ	東京都板橋区赤塚2 2-18	☎ 03-3554-2261
ゲームスポットハロウイン	島根県出雲市渡橋町985-3	☎ 0853-23-0731
ゲームハウス ピットイン	愛知県名古屋市北区金城3-5-6	☎ 052-916-1722
ゲームビンゴ	千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F	☎ 047-395-2065
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市浪速区恵美須東2 3-17	☎ 06-6632-0170
ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル1F	☎ 0584-82-6196
ジョイテックスクエア中川店	愛知県名古屋市中川区水里5-530	☎ 052-303-4455
セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F	☎ 054-252-3591
セガワールド高山	岐阜県高山市上岡本町7-7	☎ 0577-35-5077
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎ 06-6357-6677
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	☎ 0994-41-4188
ハイテク セガ 豊田	愛知県豊田市深田町1-65-1	☎ 0565-26-6777
ハイテク セガ 盛岡	岩手県盛岡市大通2-6-11	☎ 019-623-2562
ハイテク セガ 柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井デパート内B1	☎ 047-163-9844
ハイテク セガ 豊田	愛知県豊田市深田町1 65-1	☎ 0565-26-6777
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566
マックスプラザ善通寺	香川 県善通寺市中村町1798-2	☎ 0877-63-4333
ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2アルファビルB1～4F	☎ 03-5330-8595
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F	☎ 092-724-5971

[illegible] 2006年5月10日現在			
●5月に稼働したタイトル			
三国志大戦2	[illegible]	[illegible]	5月25日
トリガーハート エグゼリカ	童／セガ	縦スクロールシューティング	5月
●6月以降の稼働予定タイトル			
タイムクライシス4	バンダイナムコゲームス	ガンシューティング	6月予定
THE HOUSE OF THE DEAD4 SPECIAL	セガ	ホラーガンシューティング	6月下旬予定
●稼働時期未定のタイトル			
DanceDanceRevolution SuperNOVA	コナミデジタルエンタテインメント	ダンスシミュレーションゲーム	夏予定
●稼働時期未定のタイトル（つづき）			
[illegible]	タイトー	ガンシューティング	未定
WAR of the GRAIL	カプコン／タイトー	対戦アクション	未定
機動戦士ガンダム 戦場の絆	バンプレスト	ドームスクリーン式[illegible]ゲーム	未定
XANADU AC(仮)	アルゼ	未定	未定
CHASE H.Q ナンシーより緊急連絡	タイトー	カーアクション	未定
DragonSlayer AC(仮)	アルゼ	未定	未定

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

練馬区編

今月のレンジャー

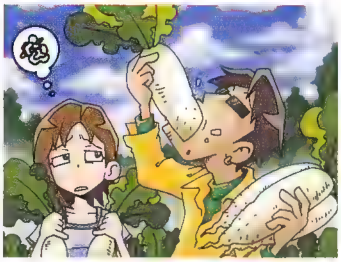


今月よりゲセマプ隊でお世話になるDBです。皆さんヨロシク！　初陣は、東京都練馬区に決定!!　それじゃ行ってきます！



今回の取材地は東京のベッドタウン練馬と聞き、まっさきに大根が頭に浮かびました。DBにバカにされましたが、……普通ですよね？

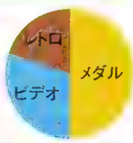
安直といわれようが、練馬といえば練馬大根!





猛者が集うコロシアム

ゲーム ディルレイ大泉学園店



住 東京都練馬区東大泉1-35-6 永栄ビル2F
☎ 03-3978-[illegible]
営 10:00～24:00
HP http://www.gamedeiray.com

ミスX「主に学生やサラリーマンの皆さんが集うお店です。『鉄拳5DR』や『GGXX SLASH』の対戦が盛り上がってますね～」
DB「メダルゲームのメダルで、ビデオゲームも遊べるのは便利だな。メダルを増やして対戦三昧としゃれ込もう！」



スーパーの2Fにある店 輝く緑の看板が目印だ



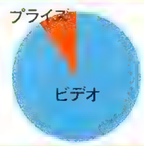
大盛況の『鉄拳5DR』 プレイ50円がうれしい！

スタッフより

今、当店で最も熱いゲームは、何といっても『鉄拳5DR』！　地元の強豪が続々と集い、毎日熱戦を繰り広げています。練馬にお越しの際は、ぜひご来店ください！

ビデオゲーマー集まれ！

アミューズメント・プレイアリーナ

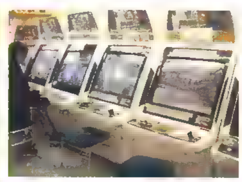


住 東京都練馬区東大泉1-33-12
☎ 03-3867-0246
営 10:00～24:00
HP なし

DB「1Fと地下1Fの二つのフロアに、ビデオゲームが盛りだくさん！　『鉄拳5DR』から『スパルタンX』まで取りそろえた、新旧入り交じる幅広いラインナップに注目だ」
ミスX「『麻雀格闘倶楽部5』や『MJ3』などのネットゲームも大盛況ですわ」



スラリと並んだ自転車が、お店の人気を物語る



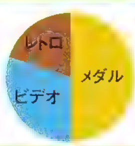
鉄拳5DRやガンダムSEEDの対戦が熱い！

スタッフより

どんな方でも気軽に入れるアットホームなお店です。マニアックなゲームを入荷することもありますよ。近隣にお立ち寄りの際は、ぜひご来店ください！

メダルもビデオもおまかせあれ！

アミュージアムOSC店



住 東京都練馬区東大泉2-34-1 オズ・スタジオ・シティ2F
☎ 03-5933-0680
営 10:00～24:00
HP http://www.amuseum.jp

ミスX「うわ！　何ですか、この人だかりは!! 平日なのに大賑わいですね～」
DB「『鉄拳5DR』の白熱ぶりが尋常じゃないな！　また、今回取材した店舗の中で、大型カードゲームやネットワークゲームの種類が、最も充実していたぞ！」



多くの店舗が集まるオズ・スタジオ・シティの2F



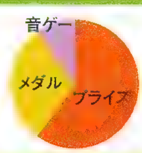
鉄拳5DRの対戦台に群がる人！人！人!!

スタッフより

ビデオゲームの大会や、併設されている映画の半券をお持ちいただくことで受けられるサービスも実施しております。ぜひご来店くださいませ!!

キッズ向けカードゲームも充実！

アミュージアム大泉店



住 東京都練馬区東大泉2-10-11 LIVINオズ大泉5F
☎ 03-5933-2041
営 10:00～22:00
HP http://www.amuseum.jp

ミスX「系列店の『アミュージアムOSC店』とは対照的に、こちらはファミリー層が中心のアットホームなお店です」
DB「景品の中には、アミュージアムオリジナルのアイテムもあるので、プライズゲッターは要チェックだ！」



エスカレーターを上がり切ったその場所にある



ぬいぐるみの獲物が豊富 どれから挑戦する？

スタッフより

プライズとシール機のことならお任せください。お子様連れはもちろん、ご年配のお客様までじっくりお楽しみいただけます。皆さまのご来店をお待ちしております。



練馬へは、新宿からなら約20分。上野からなら約30分ほど。関東圏に在住の方なら、比較的簡単にアクセスできると思います。練馬のゲーセンは、『鉄拳5DR』が賑わっているお店が多かったのが印象的でしたね。今回紹介した8店舗のうち『鉄拳5DR』を設置していたのは5店ですが、どの店舗も平日の日中だというのに対戦が大盛況!（笑）　私も仕事が無ければ対戦したのになあ……。残念無念。

メダルゲームのことならおまかせ!!

セガワールド 光が丘



住 東京都練馬区高松5-12-[illegible]
☎ 0[illegible]-5953-3010
営 10:00～24:00
HP http://location.sega.jp/loc/web/sw/hikarigaoka.html

ミスX「なんと、あのドラマ『高校教師』のロケ地になったこともあるゲームセンターです。落ち着いた雰囲気で居心地がいいですわ」
DB「1Fは大型カードゲームを始め、体感ゲームやプライズ、そして『ムシキング』といった構成だ。2Fは人気抜群の『スターホース2』や『アミー漁』を筆頭に、新旧メダルゲームがひしめき合っているぞ」
ミスX「メダルの増量やティータイムなどのサービスが受けられる"レディースデー"も毎月開催されています♪」

スタッフより

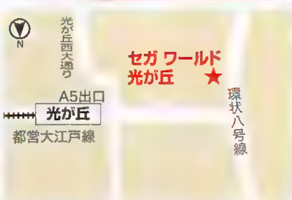
最新機種はもちろん、メダルゲームのラインナップは地域最大級!! 『GCB』や『三国志大戦』、『WCCF』などのカードゲームも充実しております。キッズ向けゲームの大会や、レディースデーなどのイベントも行なっておりますので、お楽しみに!



環八通り沿いの大型店舗。徒歩で訪れるなら、練馬高野台駅か光が丘駅で降りよう

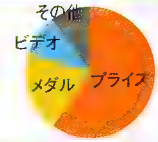

セガの直営店だけあり、メダルゲームのロケテストを行なうこともあるそうだ


GCB をはじめとする、人気の大型カードゲームも取りそろえている



家族でのんびり過ごす午後

ナムコ ダイエー練馬店 ピエロタウン



住 東京都練馬区光が丘5-1-1ダイエー練馬店内4F
☎ 03-3979-9659
営 10:00～21:00
HP http://www.namco.co.jp/ar/location.php?id=86

DB「"プライズの豊富さなら地域一!"と豪語するだけあり、景品の種類が充実しているな。ぬいぐるみやフィギュアなどはもちろん、お菓子もてんこ盛りだ!」
ミスX「ファミリー向けのゲームコーナーということもあり、『ムシキング』や『ラブ&ベリー』などのキッズ向けカードゲームが大賑わいです。『データカードダス ドラゴンボールZ』の大会も開催しているそうですよ」
DB「"キッズ向けゲームの闘劇はやらないの?"と店長さんが言うだけのことはあるな(笑)」

スタッフより

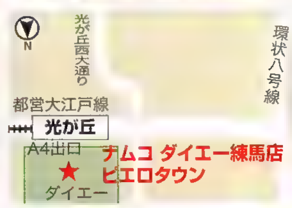
プライズゲームをプレイするなら、ぜひ当店にお越しください! たくさんのアイテムをご用意し、皆様のご来店をお待ちしております。また、ご家族や友達同士でワイワイ盛り上がれるゲームも盛りだくさん!! 楽しいひと時を、ゆっくりお過ごしくださいませ。



湾岸ミッドナイト2やマリオカートAGPといったレースゲームも密かに人気!

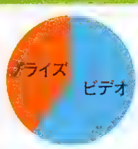

カードゲームをプレイする子供たちを発見。未来のゲーマーがここから巣立つ!?


マシンがズラリと並ぶプライズコーナー。景品の種類を見ているだけでもワクワクしてくる



ビデオゲームで遊ぶもよし! ガシャポンを回すもよし!

ゲームパーク



住 東京都練馬区石神井町3-17-16
☎ 0[illegible]-3997-3799
営 10:00～24:00
HP なし

ミスX「1Fはプライズやガシャポン、2Fはビデオゲーム&スロットマシンという構成のお店です。プライズはキャラクターもののアイテムがメインなので、DBさんのようなマニアにオススメですね」
DB「ビデオゲームのために両替した小銭が、ガシャポンやプライズで消えるのはよくあること……。もう一回両替してくるよ!」
ミスX「『MBAC』や『鉄拳5DR』をはじめ、『パワースマッシュ3』といった格闘ゲーム以外の対戦台も充実しています♪」

スタッフより

現在は『鉄拳5DR』と『パワースマッシュ3』が大人気! そのほかの対戦台もかなり盛り上がっていますよ～。新作ビデオゲームは100円、旧作は50円でお楽しみいただけます。皆様お誘い合わせのうえ、ぜひお立ち寄りくださいませ!!


石神井公園駅から徒歩3分。ガシャポンが並ぶ、おもちゃ屋のような外見が目印だ

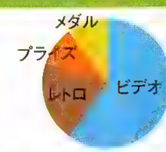

1Fには、プライズマシンとガシャポンが所狭しと並んでいる。台数も多いぞ


各種対戦台はもちろん、北斗の拳 などのシングル台も設置。練習に明け暮れろ!



ゲーム大会のオンパレード!

石神井公園駅前センター



住 東京都練馬区石神井町3-24-9山善ビル2F
☎ 03-5393-6284
営 11:00～24:00
HP http://shakuji.jp/ekimae.html

DB「その名にたがわず、駅から出てすぐそばにあるゲーセンだ。『鉄拳5DR』や『GGXX SLASH』などの対戦がとても盛り上がっており、闘劇'06の予選も開催されたぞ!」
ミスX「常連さんたちを中心に、大会が頻繁に開催されているそうですね～。これは対戦のレベルが高いのもうなずけますわよ」
DB「格闘ゲーム以外にも、『エスプガルーダII』や『怒首領蜂 大往生』、そして『R・TYPE』といったシューティング、『MJ3』などの麻雀ゲームにもお客さんが集まっていたぞ」

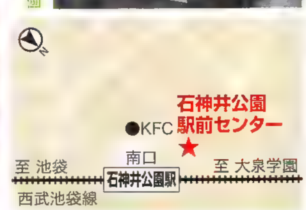
スタッフより

対戦格闘ゲームをメインに取り扱っております。大会は週一ペースで開催しておりますが、お客様の企画、立案によっても開催可能! 『鉄拳5DR』や『ガンダムSEED』の猛者がたくさんいらっしゃいますので、腕に自信のある方はぜひ一度遊びに来てください!!


石神井公園駅から徒歩0分! この階段を上がったら、そこは対戦パラダイス


自分のプレイをDVDに録画してくれるのがうれしい!


ソウルキャリバーIII、鉄拳5DR、MBAC、ストIII 3rd など、格闘ゲームがズラリ





当コーナーでは、皆様のゲームセンター情報を切実にお待ちしておりますわ。特に「石川」、「島根」、「福井」、「三重」、四国の「徳島」、「香川」、九州地方の「宮崎」、東北地方の「山形」、「岩手」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でもかまいませんので教えてください! あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@aracadiamabazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2006年
6月30日(金)
当日消印有効

INH様ご提供

1 雷電&雷電Ⅱ
オリジナルサウンドトラック
5名様





2 攻略DVD
「THE ACES HIGH 雷電」
3名様

カプコン様ご提供

3 CFC カプコン ファイティング
ジャム 1BOX
1名様



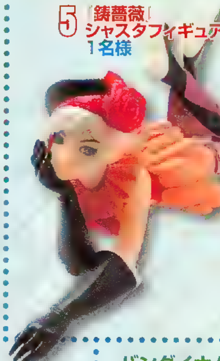
4 CFC ジャスティス学園
1BOX
1名様



※3、4共に1BOX=10個入り。内容は選べません。詳細は153ページ

ケイブ様ご提供

5 「鋳薔薇」
シャスタフィギュア
1名様



オーガニック様ご提供

6 キン肉マン 超像革命
フィギュアコレクション
超人タッグトーナメント編
1BOX 1名様



※1BOX=12個入り。内容は選べません。詳細は153ページ

グレフ様ご提供

7
「旋光の輪舞」
関東大会
参加賞ポストカード
5名様

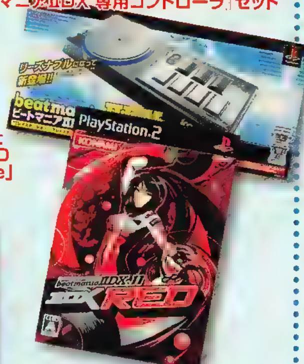


コナミデジタルエンタテインメント様ご提供



8
Ali Project
サイン入りCD
「dilettante」
5名様

9 「beatmaniaⅡDX 11 IIDX RED」+
「ビートマニアⅡDX 専用コントローラ」セット
3名様





※写真はあくまでクリアファイルの見本であり、サインは書いてありません。

10
BeForUサイン入り
クリアファイル
3名様

バンダイナムコゲームス&ナムコ様ご提供



15 「鉄拳5 DR」特製タペストリー
3名様



16
「アイドルマスター」765アイマスコレクションセット
2名様

17 ナンジャタウン
パスポート
5組10名様



18 ドルアーガ オンライン
ザ・ストーリー・オブ・オーン「探訪の書・上巻」
5組10名様

セガ様ご提供

11 「アヴァロンの鍵」グッズ セガ編 計24名様
※番号に加え、希望する品のアルファベットも記入してください。

Ⓐアヴァロンの鍵 サントラCD(田口 博之氏によるイタズラ書き入り)1名様/Ⓑマンガ『それいけ!! ポイスパくん』原画 5名様/Ⓒトレーディング フィギュア コレクション アヴァロンの鍵 弐1BOX 1名様/Ⓓ㊙アヴァロンの鍵 大人の福袋(広報・西村ケンサク氏によるセレクト)1名様/Ⓔイラスト色紙 5名様(希望のモンスター or キャラクター)/Ⓕアヴァロンの鍵 弐 オフィシャルカードバインダー&-円卓の召喚符-セット 1名様/Ⓖ特製しおり8種コンプリートセット 10名様
※詳しい内容は118ページを参照してください。

12 ザ・ドリフターズ
ミニチュアステージ
5名様



13 東京ジョイポリス パスポート
5組10名様



14
新世紀エヴァンゲリオン
EXマーメイド
フィギュアセット
2名様



バンプレスト様ご提供

19 ガンダムシリーズ
アグレッシヴポーズ
フィギュアセット 3名様



20
灼眼のシャナ
DXガールズフィギュア
2セット 3名様



編集部提供



21 アルカディア特製図書カード
10名様

22 ニンテンドーDS Lite
4名様 ※色は選べません

23 プレイステーション2
1名様

24 「アヴァロンの鍵」グッズ アルカディア編 計20名様
※番号に加え、希望する品のアルファベットも記入してください。

Ⓐ堤 利一郎先生よりサイン色紙 1名様/Ⓑライターマサ兄ぃよりアヴァグッズ詰め合わせ 1名様/Ⓒライター伊勢猫よりアヴァグッズ詰め合わせ 1名様/Ⓓ担当編集しもでんよりアヴァグッズ詰め合わせ 1名様/Ⓔワルキューレゼロ(旧版)&バルキリークララ(Utakata版)2枚セット 10名様/Ⓕアルピノ(3枚セット)12名様/Ⓖブレストナイト 3名様/Ⓗエンペラー(絆)3名様
※カードはすべて開封済の物のため、傷や反りなどがある場合があります。ご了承ください。詳しい内容は118ページを参照してください。

ついに稼働！ ガガッと新曲大特集!!

pop'n music FEVER!®

ポップンミュージック14 フィーバー！



ついに稼働した本作。今回はエキスパート情報や、スタッフからコメントをもらった譜面攻略、さらに「ALI PROJECT」インタビューなど見どころ満載！

Text：赤男

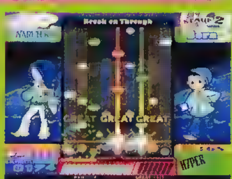
ポップンミュージック14 FEVER!
- ■メーカー：コナミデジタルエンタテインメント
- ■ジャンル：音楽シミュレーション
- ■操作方法：5ボタン／9ボタン
- ■発売日：稼働中（5月）
- ■使用基板：――

さらなる新曲でレッツFEVER！

前号で紹介した14曲に引き続いて、残りの10曲を紹介！　さらに全24曲の中から注目の2曲をピックアップするぞ。面白い曲はたくさんあるので、みんなも気に入った曲でフィーバーしよう！

ソニックブーム





テンポが早く、疾走感のあるポップな曲。ドラムロールの交互押しに同時押しが交ざってくるテクニカルな譜面だぞ。

J-ラップ80's

アルファとスチャダラパーが織り成すラップはぜひ聞いておきたい。譜面は終始同時押しが降ってくるのでしっかり対処しよう。





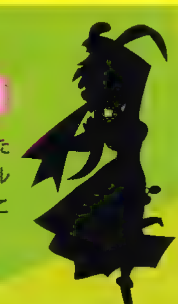
KONAMI MUSICフル

情報料：1曲210円（税込）
未発売曲は315円（税込）

EZweb、Vodafone live! に続きｉモード「着うたフル®」でも902iSシリーズの発売に合わせて配信決定！『FEVER！』からは"トライ▼ユーロ"や"ロンリーフィール"、"モンドロック"が配信される。

i-mode：ｉメニュー>メニューリスト>着うたフル>キャラクター／アニメ／ゲーム>KONAMI ♪ MUSICフル
EZweb：EZトップメニュー>カテゴリで探す>着うたフル>アニメ・ゲーム
Vodafone live!：メニューリスト>着うたフル>映画・CM・アニメ

さらに……!?



先月号に続いて新たなキャラクターのシルエットを入手！　一体このキャラクターは……？

10曲を追加公開！

ジャンル	曲名	アーティスト	赤男の一言コメント
スーパーマリオブラザーズBGM	スーパーマリオブラザーズBGMメドレー	♪♪♪♪♪	おなじみの曲がメドレーに。BPMの変化に付いていける？
デスロック	レトロスペクト路	Des-ROW・組スペシアルz	ハイパー譜面が高難度。君はクリアできるか？
ハイスピードラブソング	High School Love	DJ YOSHITAKA feat.DWP	180というBPMで左右の手を別々に動かす譜面は難度高し。
パーティーロック	PARTY A GO GO ☆	サドルシューズ	左に階段があり、右側に同時押しが加わる部分は要注意。
ヘヴン	ヴォイス	ふじのマナミとナヤ～ンたち	物静かなメロディーラインが心を落ち着かせてくれるよ。
輪舞曲	おもちゃばこのロンド	Dormir	テンポがよく、気持ちよくたたける譜面になっているぞ。
ときめきボッサ	いつか王子さまがぁ！	グルーヴあんちゃんとヨコリィー	ゆったりした曲調で譜面の密度も低いので初心者にオススメ。
パニックポップ	ベイビーP	Plus-Tech Squeeze Box	細かい連打や交互押しと多くの要素が含まれている譜面。
ソニックブーム	Break on Through	REUNION	透明感ある曲調。細かく手を動かす必要がある譜面は曲者だ。
J-ラップ80's	惚れたぜHarajuku	アルファ＆スチャダラパー	強力タッグによるこのラップを聞き逃す手は無いぞ！

EXPERTモード

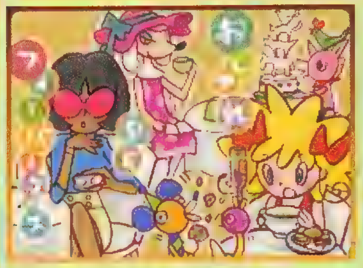
『FEVER!』でプレイできるのは次の5コース！
どのコースも一筋縄ではいかないぞ。

今作のエキスパートモードでプレイできるのは全5コース。もちろん全国のプレイヤーと競うインターネットランキングモード対象コースだ！ 削除される前に練習しておくのもアリだぞ。

今回のエキスパートモードにおけるインターネットランキングは『カーニバル』以前で使用できていたHI-SPEED×2～HI-SPEED×4、ランダムオプション、ミラーオプション、HIDDEN、SUDDEN、ビートポップ君、キャラクターポップ君に加え、新たにHI-SPEED×5、HI-SPEED×6とスーパランダムが使用可能になったぞ。これでスピードが遅くて苦戦していた曲や、ノート数の少ないノーマル譜面などで苦戦することが少なくなるはずだ。

ほかにも、エキスパートコースでプレイした曲のベストスコアは超チャレンジモードのベストスコアにも反映されるので、各コースの練習を兼ねてプレイするのもアリだ。なお、インターネットランキングはカードを使っていれば自動的にスコアが登録される。カードでプレイするのを忘れないようにしよう！

おしゃれDEフィーバー





おしゃれDEフィーバー	
STAGE 1	パニックポップ
STAGE 2	ときめきボッサ
STAGE3	パペットアンサンブル
STAGE 4	モンドロック

おしゃれな曲やメルヘンチックな曲をチョイスしたコース。しかし、ハイパーモードになるとオシャレな雰囲気は一変して、大量のポップ君が降ってくる忙しいコースとなるぞ！

ガールDEフィーバー





ガールDEフィーバーコース	
STAGE 1	ハイスピードラブソング
STAGE 2	ロンリーフィール
STAGE3	ガールズパンクスタイル
STAGE 4	トライ▼ユーロ

女性ボーカルの曲をチョイスしたコース。しっとりした曲からアップテンポで元気な曲まで個性的で幅広いジャンルがそろっており、たたきがいのある構成になっている。

未来DEフィーバー





未来DEフィーバーコース	
STAGE 1	J－ラップ80's
STAGE 2	エレディスコ
STAGE3	スペースワルツ
STAGE 4	トランスランス

どこか未来感が漂う4曲をチョイスしたコース。宇宙にディスコと、SFチックな曲や、かつて想像されていた未来を表現する音が盛りだくさんだ！
……しかし、あっくんは未来的なのか!?

浪漫DEフィーバー

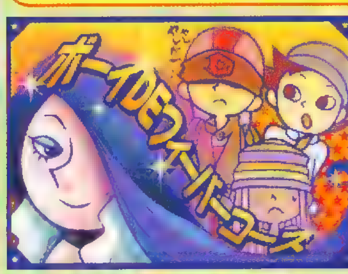




浪漫DEフィーバー	
STAGE 1	ヘヴン
STAGE 2	エーゲ
STAGE3	輪舞曲
STAGE 4	アリプロ

ロマンあふれる4曲をチョイスしたコース。そのロマンの方向性は曲ごとにさまざま。すべて女性ボーカルの曲だけど、かわいさよりもカッコいい女性の曲が目立っているコースだぞ！

ボーイDEフィーバー





ボーイDEフィーバー	
STAGE 1	レイジャズ
STAGE 2	ソニックブーム
STAGE3	トライバルポップ
STAGE 4	デスロック

男の子のキャラクターが担当している曲をチョイスしたコース。ハイパーモードは複雑な譜面が多く、エキスパートモードの中でも最難関のコースといえる。君はクリアできるかな？

ハイスピードラブソング

収録曲の一つ"ハイスピードラブソング"、今回はDJ YOSHITAKAさん（よしくん）＆wacさんにコメントをもらったスペシャル攻略！

タイトル：High School Love　アーティスト：DJ YOSHITAKA feat.DWP　LV：27（H）　BPM：180

よしくん＆wacのハイスピード対談



対談始まるよ～

よしくん　え～こんにちはー！　今日はですね、僕の新曲「High School Love」の譜面解説をやっちゃいまーす。解説は「眼鏡のことなら俺に聞け！　平成のテンション高男ことwac！」ですよー！（パチパチパチ）

wac　いぇーい!!!　イェーイ!!!　俺バリバリフィーバー！　ファンキーファンキー！　いやほほほほーい！

よしくん　わーテンション高いなー。

wac　ま、おやり。

よしくん　わーテンション低いなー、この眼鏡。

wac　つーか、さっさと譜面の話やれよこの半端なヒゲ。

よしくん　ほんと得意ですねパワハラ。やりますよやればいいんでしょ。

wac　わーい、やってやってもっとやって！　譜面サイコー!!

さすが譜面の伝道師だぜ、ゴクジュルッ。

wac　そうさ俺たち地獄の伝道師。人呼んで「ヘル・ミッショネルズ」!!

前置きが長くなりましたが

よしくん　途中の左右違うリズムのところが肝になってくるのではないでしょうか。

wac　左右のリズムが違うところは、基本右手に意識を集めて、左手は添えるようにするといいね。でもサビ前の右手で「テロレロテロレロ」とフレーズやるところは、いっそ左手に合わせて「テロレ」「ロレロ」「レロ」とフレーズを意識するのも手だね。

そのほかは全体的にⅡDXっぽい譜面ですね。左手でバスドラをたたきながら上物を右手でさばくといった感じでしょうか。さばかれルー♪

wac　それギタド……また売名行為か!!!　さばかれテー♪

はいっ！　いかがでしたか？　攻略はためになりましたか？

wac　なった。なった。さすがよしくん!!　ⅡDXっぽい譜面だー!!　つーかまた移植する気か！　移植する気まんまんか!!　そんなところで業務効率アップか!!

よしくん　その節は虹色がお世話になりました。

wac　返せ！　俺たちの虹色を返せ!!（涙で目の前が滲みながら）

よしくん　虹色は翼をひろーげーてーⅡDXに羽ばたいたー♪（震えるwacにそっと毛布をかけながら）

wac　羽ばたいたぁー♪（手の甲で涙を拭いながら）

地獄でまた会おう

よしくん　ほとんど解説できてないじゃないですか、どうしてくれるんですかこのやり場の無い気持ち。

wac　そのやり場の無い気持ちを譜面にぶつけるんだよ。そうしたらクリアできるよ。

よしくん　おっ、わく兄がしめた！

wac　そんなわけで、譜面の伝道師、ヘル・ミッショネルズがお届けいたしました！

よしくん　あーざーす。

wac　譜面と覆面は似てるね。

よしくん　わぉう！　ほんとだ！　いまさら気づいたI LOVE YOU。



DJ YOSHITAKA

よしくん。『ⅡDX RED』からBEMANIシリーズに本格参入したコンポーザー。ポップンでは"ラブリートランスポップ"などを手掛ける。



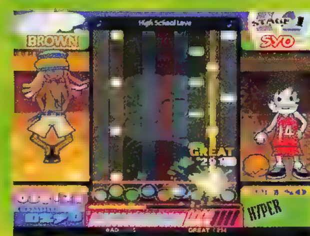
wac

ポップンサウンドディレクター四天王の一人。曲はあまり書かない。主な仕事は譜面の監修で、よしくんにもアドバイスしたりしなかったり。

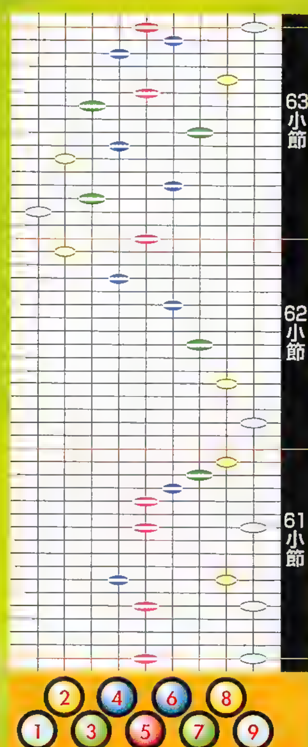


この場所は右手で⑨→7→　→7とたたきながら、左手で　を押していくというかなり複雑な譜面だ。左手でリズムを取りながら右手を動かすという複雑な動きをしないといけないので難しいぞ。クラッシュの音を覚えて右手に意識を集中しながらポップ君をたたくのがポイントだ。

33小節目の5を押した後すぐに上段の四つ同時押しが来るから注意。その後は、少し間を置いてポップ君が降ってくることを覚えておこう。



焦らず、あわてずしっかりとたたけばゲージは減らないぞ。



終盤に細かい階段が多く配置されている。左手と右手をしっかり意識して動かさないとBADが大量に発生してしまい、そのままゲージが無くなってしまうこともありうる。

特に注意すべきなのは63小節目の16分の階段だ。①→3のような隣同士になっているものを押せないようなら、①＋3と同時押しと考えて押してしまおう。そうすれば細かい3連階段が同時との交互押しに変わるので、かなり楽にたたけるぞ！



ここを赤ゲージで抜ければ、クリアは目前だ！赤ゲージを少し割っても回復は可能だぞ。

アリプロ

ポップンに初参加のアーティスト「ALI PROJECT」の曲。曲と譜面に関して村井聖夜さん＆wacさんにコメントをもらったぞ。

タイトル：愛と誠　アーティスト：ALI PROJECT　LV：29（H）／38（EX）　BPM：140

COMMENT from 村井聖夜

譜面制作者の村井聖夜さんから、ハイパーモード譜面に関してのコメントをゲット！ より曲を味わい深くなるぞ！

各レベルの譜面について

このALI PROJECT「愛と誠」は、アリプロのポップン初参加曲ということで、ポップンをあまりよく知らないアリプロファンの方たちが入ってきて遊びやすいように、ノーマルや5ボタンはなるべく簡単にしました。そのため、たたける音が少ないのでポップンに慣れている人には少し物足りないかもしれません。

そこでこの曲では、ハイパーを通常のノーマルレベル的な位置づけとして、譜面を構成しています。曲のオイシイところを拾いつつ、適度な難度になるようにボタンを配置してみました。



ハイパー譜面の構成

ここでは、ハイパー譜面について少し掘り下げてみましょう。

曲全体としては、意外にもシンセ系の音はイントロパート以外では少なく、主にストリングス系とピアノ系の音でこの曲のボタン音は構成されています。

ストリングスは中低音域とバイオリンのみの高音域、Aメロの後半で出てくるチェロのフレーズの3種類があります。ピアノはアコースティックピアノとエレクトリックピアノの2種が、リズムを刻む役割として入っています。また、繰り返しの部分が同じでは面白くないので、そういう場合は部分的にリズムフレーズもボタン音として切り出してあります。

要所にあるポイント

曲の構成上、ハイパーとはいえとても簡単すぎる部分もありますが、その反面ところどころに細かいストリングスやピアノの速弾きが現れるので、それらをウッカリ見逃さないように、注意深くポップ君を拾っていくことが重要です。また、サビ部分の基幹となる39～50小節にかけて、バイオリンのパートが「ターンカ・ターン・タッタッ・ターン♪」という風にリズムで跳ねています。ここを正確にたたくことが、高得点のポイントかもしれませんね。



サビ部分の譜面。「タッタタン」と一拍おくようなリズムが順番に配置されているので、音楽を楽しみながら素直にたたけるぞ。

COMMENT from wac

wacさんからは、村井さんが作ったEX譜面についてコメントを貰っているよ。それでは、どうぞ！

村井さんはとても理に適った譜面配置をされますね。特に歌ものではメロディーをなぞらせることを重視されててそれも同時押しでだったりして、心地良い演奏感が得られます。

でもまあEX譜面になるとですね、殺しにかかりますね。ものすごく殺しにかかります。俗に言う「黒い聖夜」ですね。

それも局地的にいきなりガッとものすごい全部入りな密度でくるのが黒い聖夜の特徴です。同時押しとかも五つ六つが連続したりして悔いなく詰め込みました！　な充実感に満ちあふれます。

アリプロEXについていえばですね、やっぱり終盤に二度三度と来る二重階段の連続で力及ばない方はただただ流れていくポップ君をポカーンとお見送りすることになるんですね。実際ロケテスト前の僕がそうでして、おっいけてるいけてるクリアできちゃうんじゃねえのとか甘い夢見てても最後に打ちのめされる寸法ですね。黒いですね。聖夜黒い。

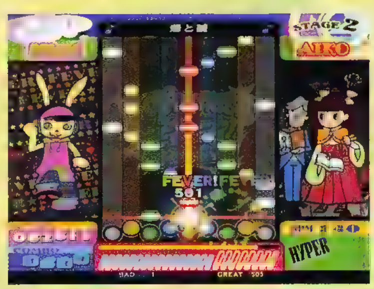
そんな僕もバグチェック中にEX譜面をクリアできるようになったわけですが、その秘訣は、やっぱり……「諦めない」ってことなんじゃないかな……。

とにかく手を止めない。この曲はものすごい階段部分でもフレーズは耳になじみやすいから頭の中でフレーズとシンクロしながらとにかく手を動かす。そうすれば案外引っかかてくれるもの。多少のミスは相殺できるってものです。

僕らポッパーはマグロみたいなもんさ。「ポップ君たたく手を止めるなんてことは死んだときにでもすればいい」ってウッチーズも言ってたよ。たぶん。

こうして俺はこの曲から諦めないことの大切さ、とにかくやってみることの大切さを学んだのさ。

ありがとう村井さん。ありがとう黒い聖夜。



終盤にそびえる鬼の二重螺旋階段。この階段に君の腕と体力はどこまで持つかな？

次ページはALI PROJECTインタビュー!!



Photo : Vincent Huang

“愛と誠”のアーティストを直撃！

ALI PROJECT Interview

ファンの皆さまお待たせしました！　ロケテスト時から各所で話題を呼んでいた“愛と誠”を手掛けるアーティストALI PROJECTが本誌初登場！　「ポップン14 FEVER！」に“愛と誠”が収録されたきっかけから曲に込めた思いまで、ボーカルの宝野アリカさんのお話に、村井聖夜さんを交えてボリューム満点でお届け！　アリプロを知ってる人も知らない人も、このインタビューは超必見だ！



――[illegible]

村井　昔、ALI PROJECT（以下アリプロ）がインディーズでCDをリリースしたときに、制作側の裏方に僕が居たんです。それがきっかけで知り合いました。その後、ご無沙汰してしまった期間があったんですが、たまたまライブに行く機会があって再会しました。

宝野　私覚えてましたよね？（笑）

村井　「確か、アメリカ行ってたよね」って言われたんですよ（笑）。そのときはもうポップンの製作には関わっていて、機会があればアリプロをポップンにと思っていたんですが、なかなかタイミングが無くて。でもアリプロみたいな音楽を聴いてほしいという個人的な思いがあって、アリプロを真似たことをやっていたんですよ。

宝野　え、そうなんですか？（笑）

村井　同じではないんですけど、アリプロのサウンドに影響を受けたものを自分なりに解釈して「ダークネス」シリーズというのをやっていました（笑）。

宝野　ほんと!?（笑）

村井　その「ダークネス」シリーズがユーザーの皆さんから結構反響を頂いたので、本家を連れてきたら間違い無く大きな反響があるんじゃないかと思っていて、アリプロを登場させる機会を伺っていたわけです（笑）。

――その機会が今回だったと。

村井　はい。すごく久し振りだったので、ものすごくかしこまったメールをお送りしたんです。

宝野　そう、すごい立派なメールが届きました（笑）。

村井　そうしたら、片倉さんからの返事は軽く「あ、いいよ～」って（笑）。それからポップンのゲームの説明をさせていただいて、今回収録することになりました。

――そして楽曲のお話になるんですが、

宝野　最初は書き下ろしでっていうことだったんですよね。

村井　ええ、最初にお話をさせていただいたときは未発表の新曲をお願いできればと思っていたんですが、双方のスケジュールの都合がちょっとつかなくて。そうしたら片倉さんから、アリプロのアルバム内の楽曲だったらどれを使ってもいいよって言ってくださったんですよ。

――すごいですね、どれでもいいんですか（笑）。

村井　ええ（笑）。どれでもいいって言われるとさすがに迷いましたね。しかし、ポップ路線では一番近作で、アリプロのファンならだれでも知っているこの曲は間違いじゃなかったと思います。

宝野　うん、一番いい選択だなとは思いました。この“愛と誠”は、アルバムの中にしか入っていないんですけれど、その中でも一番人気みたいな感じなんですよね。

――収録されている[illegible]楽曲は、おだやかな曲が[illegible]

宝野　そうですね。その中でも曲がポップな感じなのでよかったなと思います。

――では「Dilettante」というアルバムはどんなアルバムなんでしょうか？

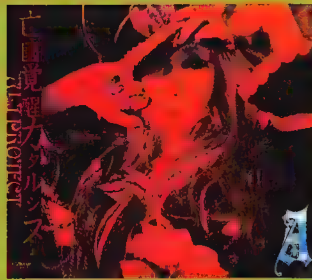
宝野　最近のアリプロのシングルからしてみたら、制約の無いところで自由に作ったアルバムなので、あまり速さやリズムというのは気にしないで作っていますね。ゲームとかアニメの主題歌だとやっぱり早口モノだよなぁとか……そういう風に依頼されたりもするので（笑）。前のこういう曲みたいな感じで、とか。でもそういう速い曲の方がキャッチーな感じがするんですよね。だからアルバムはそこにこだわらずに、自由に作りました。

――[illegible]

宝野　アルバムの曲の中では一番最後にできあがった曲ですね。以前からこの“愛と誠”というタイトルで曲を作ってみたかったんですよ。

PROFILE

[illegible]



亡國覚醒カタルシス
5月24日発売の最新シングル。複雑に変化する曲調に声域の広さを生かしたボーカル、特徴的な歌詞による独自の音楽世界は必聴。

ビクターエンタテインメント
VICL-36089
発売中
¥1,155 (tax in)



Dilettante
「愛と誠」のほかにもアリプロの魅力か凝縮されたオリジナルアルバム。今回はサイン入りで5名さまにプレゼント，詳細は70ページへ！

徳間ジャパンコミュニケーションズ
TKCU-77126
発売中
¥3,000 (tax in)

大和撫子の信念は男の子より強いかも？



——タイトル案は前からあったわけですね。

宝野　ええ、かなり前からこのタイトル使いたいよなぁとずっと思っていて（笑）。これを作るときもマネージャーに「愛と誠ってタイトル、アリプロっぽいと思わない？」って聞いたら「うん、すごく思う。でもそれって以前にも二度くらい聞かれましたよ」って（笑）。というわけでようやく生まれた（笑）"愛と誠"では、日本男児の魂みたいな感じを分かりやすく出してみました。

——それをゲームの中に入れた際、譜面はどのように製作されたんでしょうか？

村井　今までCDで聞いてきたアリプロのイメージもあって、シンセがいっぱい入っているかと思っていたんですが、思ったほど多くなく、ピアノとストリングスでほとんど構成されているんですね。

宝野　この曲は割と少ないかもしれないですね。

村井　その代わりにリズムが複雑に絡んでいるので、そこを主にフレーズ通りきっちり譜面にしてみました。もともとゲーム用に作られた曲ではないので、不自然に追加した音が無いんですよね。その分ゲームの譜面としてはところどころ簡単な部分があるんですが、場面が変わると速いストリングスやピアノが登場するので、そこで起伏を付けました。

——[illegible]の歌詞のテーマ[illegible]なのでし[illegible]？

宝野　"愛と誠"なので、マンガじゃないですけれど愛ちゃんと誠くんみたいな感じで。1番の歌詞のテーマが男の子で2番が女の子なんですが、大和撫子の精神は日本男児と同じくらい強いものだと。なよなよっとただ待っているだけじゃなくて、信念を持っている女の子を表現しました。歌詞を全部読んでいただければ、その女の子の強さがもっとよく分かると思います。

——[illegible]

宝野　そうですね。ホントは男の子より強いかも（笑）。アリプロの中でも分かりやすいだろうし、曲も聴きやすいから、初めて聞く人には一番良い曲かなと思います。

——[illegible]は作詞全体に[illegible]る点はありますか？

宝野　ん～、前と同じにならないようにとか似たような言葉をあまり使わないようにするというのはありますが、それ以外ではあまりないですね。

村井　でも初めて聞く言葉が多いです（笑）。辞書を引きたくなるような単語や、読み方が分からない単語も多いですよね（笑）。

——[illegible]？

宝野　日常的に使ってる言葉ですよ～（笑）。そうですね、本はたくさん読みますよ。多い月には30冊くらい。本屋さんでレジに何冊も積み上げて買うのが好きで。10冊超えると持って帰れませんけどね。で、読書中に分からない言葉や漢字があるとちゃんと調べて書き留めておく。みなさんもそうしません？　いえ私の場合、書き留めておかないと忘れちゃうんで（笑）。大好きな本は何回も繰り返して読むものもありますし、気に入った作家の本はかたっぱしから読んだりします。

——[illegible]

宝野　5月24日に最新シングル"亡國覚醒カタルシス"が発売されました。オリジナルアルバムはまだちょっと先になると思うので、シングルを聞いていただければと思います。

——[illegible]告知はありますか？

宝野　昨年末、慶應義塾大学で行なわれた慶應義塾藝文学会の「人造美女は可能か？」というシンポジウムに参加しまして、それが本になるんです。私は、歌詞とかゴスロリについてとか内面的なところでのアンドロイド少女みたいなことを書いていますが、「人造美女」についてほかの先生方の幅広い論文が大変面白いので、ゲーム好きの方にはオススメです。興味があればぜひ読んでみてください。7月末刊行予定です。

——今後、[illegible]に新曲を収録[illegible]話があったら受けますか？

宝野　はい、ぜひ。私はパソコンには触れているんですけど、ゲームにはなかなか触れる機会がなかったので楽しいですね。

——[illegible]は最後に、読者に一言お願いします。

宝野　ぜひポップンで"愛と誠"をたたいて、CDを持っていない人は曲を全部聴くためにCDを買ってみてください。

（5月10日　コナミデジタルエンタテインメント本社　六本木にて）



序盤の山場を攻略！大破壊始めるよ!!

PinkSweets
ピンクスウイーツ
～鋳薔薇それから～

2006 CAVE CO.,LTD

今回はステージ２、ステージ３の攻略に加え、ランク上昇を抑えるプレイ内容についても解説。1UPアイテム出現条件をはじめとした隠し要素も見逃すな！

ピンクスウィーツ～鋳薔薇それから～
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：1レバー+2ボタン
■発売日：稼働中(4月下旬)
■使用基板：―

『母を訪ねて』
STAGE2 OCEAN

レーザーに代表される初見で対応しづらい攻撃が加わってくるステージ２だが、一度攻撃パターンを覚えてしまえばその難度は高いものではない。中型敵の攻撃パターンを覚えて突破せよ！

レーザーは回転前に破壊せよ

ステージ全般を通してオレンジシフォンが列をなして出てくるがこれは重なって弾封じしつつ撃っていけばいい。また、ミス後のショットが弱い状態では重なった無理に壊そうとせず、全部逃していくのが得策だ。スーパーアイスタワーは最優先して狙い破壊しなければならない地上敵。レーザーが回転し始めると生き延びるのはとても困難なので画面上部に出現している時から撃ち込んでいこう。



あまり接近し過ぎると破壊したときにアイテムを取ってしまうので注意。

サンダークリームのレーザーを警戒

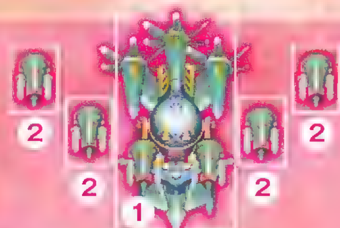
サンダークリームは真下にレーザーを撃つので左右どちらかに避けておこう。ここで出現するアップルスターの体当たりにも注意だ。また、レーザー発射後に機雷を大量に発射するので、余裕が出てきたら粘って1UPの敵破壊数（80ページ左下参照）を稼ぐのもいいだろう。



正面は危険なので前もって横軸をずらした場所に自機を位置させよう

スーパーアイスタワー	サンダークリーム
4方向にレーザーを発射しその後レーザーを回転させる強力な地上敵。最優先して早めに破壊しよう。	中央の砲塔からの自機狙い弾と下部砲塔から真下へレーザー発射する中型敵で一定時間経過で機雷攻撃も。

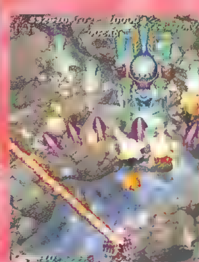
STAGE2 中ボス
『スクランブルエッグ』



❶本体	50,000点
❷パーツ	10,000点

剣型の弾を左右へ誘導しよう









プレンツェル	モンブラン	オレンジシフォン	マロングラッセ	メロンパン	クランベリー
自機狙いの通常弾を撃ち、Y軸が近づくと上へ逃げる。	動かない地上敵で、2連装歯車型弾で自機を狙ってくる。	いわゆるザコ戦車。列になって連続して出現する。	3連射の自機狙い通常弾攻撃をする、固定地上敵。	破壊可能なミサイルを連続発射する、空中敵。	止まった状態で2連通常弾を発射する、ザコヘリ。

『メロンブリザード』



本体	50,000点	破壊後の腕パーツ	10,000点×4

STAGE2 ボス 『ソシエ=ソア』



①本体	100,000点	②ビット	5,000点
		③ビット	1,000点



本体とビットの同時攻撃をはじめとしたシールドが頼りにならない攻撃への対処がカギ。攻撃開始の前兆を確実に覚えよう。

腕パーツの攻撃を見切れ

出現直後は移動しながら腕からの攻撃。この左右の腕それぞれからの攻撃がランダムで、組み合わせ次第で多少対処が変わってくる。

破壊可能弾の際は腕パーツの正面に位置して打ち負けないように安全を確保。両腕からの攻撃が通常弾の場合はメロンブリザードの正面でやりすごしつつ左右移動に合わせて自機を移動させる。

停止後は本体から扇状にショットで破壊できない高速ミサイルを発射してくるので、横に逃げておく。その後は最初に戻っての繰り返しになる。



破壊可能弾を撃ってくる腕の正面に位置するのがポイント ショットが弱い場合はロースクラッカーを連続発射して切り抜けよう



メロンブリザードが停止したら、ミサイル攻撃の合図 弾速が速いので見てから避けるのは困難だ 前もって横へ移動しておこう

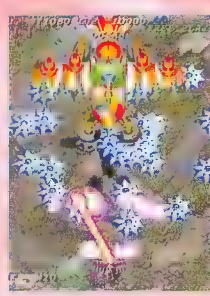
第1形態 ノコギリは安全場所で停止

第1形態は、**①砲台からの自機狙い弾、本体からの扇状弾幕**、**②停止後の回転ノコギリ**、の2種類のモードの繰り返しになっている。

①に関してはボスの正面をキープしていれば特に問題は無いはずだ。②のノコギリは見た目に惑わされやすいが軌道は一定なので、初弾を避けた位置で自機を停止させていればいい。

ボスの正面で一定以上縦方向の距離を離した位置か、ボスの斜め下が安全だ。この際画面の広い方へ移動すると避ける場所に余裕ができる。

ノコギリは破壊可能（1,000点）だが、耐久力がかなり高く壊しに行かない方が安全だ。



正面で真下に飛んでくるノコギリを目印に位置合わせをするのが簡単だ。一度やり過ごせたらその位置で止まっていればいい。



まれにボスが画面下で停止するときがある。この際は、画面の反対かボスの上など、できるだけボスから離れた場所でやり過ごそう

第2形態 レーザーの前兆を見切れ

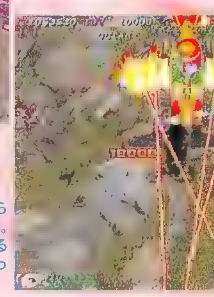
形態が変わると、まずビットA（左図②）が発射される。このビットの真下は安全なのですぐに自機を移動させ、撃ち込み破壊しよう。

次にボスが停止しその直後の自機の位置を狙って砲塔からレーザーを発射する。レーザーがどこを狙っているかは砲塔の向きで判別し、その直線上に自機を位置させないように

レーザー発射後は最初に戻るが、2ループ目から自機狙いの破壊可能弾を撃つビットB（左図③）の攻撃が加わる。このビットBはボス本体に重なっていて見えづらいときがあるので、ボスからは離れよう。特にレーザーを避けたときは要注意。



ビットAへの撃ち込みを何よりも最優先。ロースクラッカーを直接当てて爆風に巻き込みつつ撃ち込むと、安全かつ素早く壊せる



ボス停止後1秒ほどしてから移動してレーザーを避けよう。レーザーは砲塔の向いている方向に発射されるので、前もって判断可能だ。

プレイ内容とランクの因果関係

本作には『ランク』の要素が存在し、同じステージの同じ地点でもプレイごとに弾の速度や数が違うことがある。

基本的に自機の行動のすべてがランクの上昇につながっていて、ショットを撃つ、アイテムを回収するいったことはもちろん、スピードチェンジやフォーメーションの変更までが影響する。上がるといってもそれぞれによって上昇する値は違うので、一つ一つに対して神経質になる必要は無い。

ただ、ALLクリアを目指す上でランクが上昇していいことは一つも無いのでここでは具体的にランクを抑えるプレイ方針を解説していこう。

●アイテムをできるだけ取らない

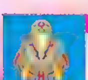
最強状態になった後ショット、パワーアップアイテムを取らないほか、点数によるエクテンドが無いので、面白みは欠けるが勲章アイテムを取らないで進むとランクの上昇はかなり抑えられる。

●ローズヒップはできるだけ取らないで進む

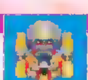
現実問題としてずっとローズヒップアイテムを避け続けるのは難しいが、5面までの前半面をオプション無しで進めば、かなりランクの上昇を抑えられるぞ。

●ショットの発射数を抑える

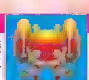
これは敵が居ない場所など無駄なところでショットボタンを押さない程度でいい。また、連射速度を上げてしまうとランク上昇に大きく影響するので、絶対に初期状態で進むようにしよう。



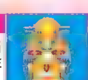
バナナサンデー
シールドで防げない剣型弾を撃ってくる地上敵。



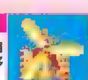
ブルーハワイ
2連射の自機狙い通常弾攻撃をする固定地上敵。



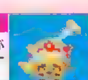
アップルスター
自機に向かって体当たりをしてくる要注意空中敵。



クリザエモン
2連装鉄球型弾で自機を狙ってくる、移動しない地上敵。



レモンピール
画面上を浮遊しながら2連装弾を発射するザコヘリ。



ハニカム
中ボス後に出現する空中敵で自機狙い弾がキツイ。

『生み出されては殺されるモノ』

STAGE3 RUINS

大量に出現するコンペイトウを弾封じしつつ大型戦車へダメージを与えよう。貴重な1UPを取り逃すな。

コンペイトウ出現場所に重なろう

コンペイトウは一見空中物に見えるが、地上判定なので重なって弾封じしていけばいい。またこのステージではフォーメーションをワイドにして、弾封じ時もマーブルロールなどの大型戦車に対しダメージを与えていこう。

大型戦車の出現位置を覚えておき、出現してすぐローズクラッカーを使うのもアリ。大型戦車の砲塔から発射される弾は自機狙いでかつ弾速が速いので、常に画面を大きく移動するか思い切って重なってしまうといい。

4台同時に出現する場所では内側の2台だけを壊し、残りは画面の左右スクロールを利用して画面外に位置させておくのも一つの手。こうすればコンペイトウを多く破壊できるので一石二鳥というわけだ。



コンペイトウ出現位置に接近してできるだけ多く破壊しよう。

大量出現するアイテムに惑わされるな

アイテムが多く出現する場面で注意しなければいけないのが、『ショットの種類を変えたときに一瞬だが弾が撃てない時間がある』という点。この少しの時間で敵に押されてしまうので、ちゃんとアイテムを避ける必要が出てくるのだ。場所によっては即ミスの原因になるため、コンペイトウの出現場所では特に注意してアイテムを避けていくようにしよう。

最後の地点はブルーカステラの弾が画面に多く出て、これに手前のコンペイトウを倒して出現しているアイテムが重なって危険な場所。緑弾が自機の場所に関係無く真っすぐ発射されるので、弾の間に入るのがベストだが、安全を重視するなら画面一番下に位置しシールドで弾を防ごう。



画面端で自機狙い弾を誘導し、中央に移動するといい。

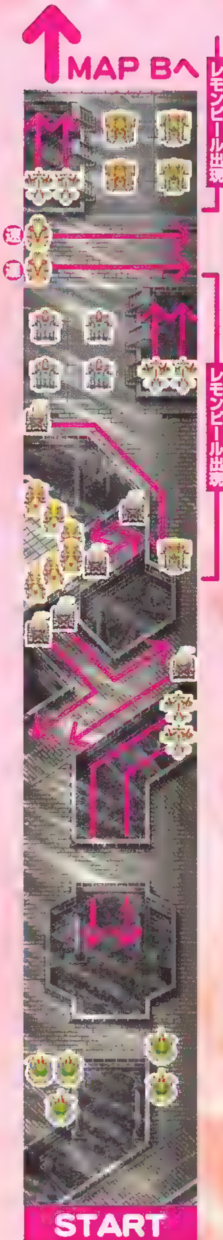
戦車衝突で1UPアイテム出現

ステージ後半で移動している中型戦車のキャタピラを壊して停止させ、後続の中型戦車に衝突させると1UPアイテムが出現する。なお、**戦車の砲塔を壊さないとキャタピラに当たり判定ができないの**で注意しよう。

キャタピラと本体両方とも耐久力が低いので、中型戦車の右側をショットで軽くなぞるようにショットを当てていくのがコツだ。



中型戦車の砲塔が壊れたのを確認したら一度ショットを撃ち止めて、右側から少しショットを当てる。キャタピラを一つ壊せば中型戦車の動きは停止するので、上下どちらを丁寧に狙っていこう。





1UPアイテム出現条件

上記のようなステージ固定のもの以外に通常アイテムとして出現する1UPの出現条件は『ショットで破壊した敵数（破壊可能弾、パーツを含む）がローズクラッカーで破壊した敵数を2500超える度に出現』だ。なお、オプションで壊した敵はこの数には含まれない。

つまりローズクラッカーを連発していると、いつまでも出てこないというわけだ。ちなみに中ボス、ボスの破壊可能弾での稼ぎはかなりの敵数を稼げるので、上達してきたら粘ってみるのもいいだろう。



できるだけローズクラッカーの使用を抑え1UPアイテムを出現させよう。

スペシャルパワーアップアイテム出現条件

●スペシャルパワーアップ

ショットアイテムのアニメーションが速いときに取得すると通常の最強状態よりさらにパワーアップ。

条件：ショットアイテムを四つ逃した状態のときに、同アイテムのアニメーションが高速化する。

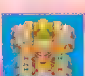
●サーチオプション

オプションアイテムのアニメーションが速いときに取得するとサーチオプションに変化。

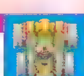
条件：ショットアイテムを四つ逃すと同アイ



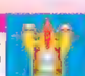
強力なスペシャルパワーアップは一見の価値ありだ。



マーブルロール
自機狙いの高速の通常弾を砲塔から発射する中型戦車。



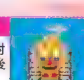
アボカドロール
自機狙いの剣型弾を砲塔から発射する中型戦車。



スウィートポテト
画面下へきりもみしながら突っ込んでくる空中敵。



ブルーカステラ
4連射通常弾を発射するザコ戦車で、後半で出現する。



ハニーカステラ
2連装弾を発射するザコ戦車で、これも後半で出現。



ポップキャンディ
自機位置に関係無く正面に4連射弾を発射する地上敵。

STAGE3 中ボス
『スクランブルエッグ』

①本体	5000,000点
②ビット	100,000点×6



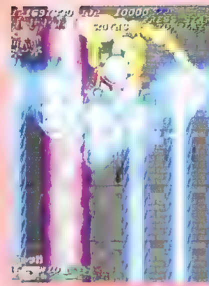
ビット破壊でスペース確保

開幕からビットを１個壊すまでが勝負になる。

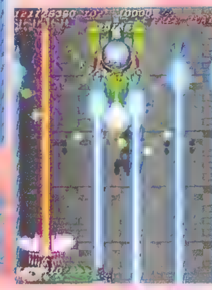
まず、フォーメーションをバックにし、開幕にビットが配置されたらすぐに本体とビットの間を上へ抜けて１回目のレーザー攻撃を避ける。このときローズクラッカーをためつつオプションボタンを押しっぱなしにしてビットに撃ち込む。

ボスがレーザーが撃ち終わったら下がってローズクラッカーを発射しショットを撃てば、レーザーの間に１回入るだけでビットを破壊できる。

ビットが壊れると本体から扇状に破壊可能弾が発射されるのですぐに画面下へ下がり、後は本体の正面から少しずれた地点で撃ち込めばいい。



1回目のレーザー攻撃は自機の位置に関係無くビットの上でやり過ごせる。機体によっては早めにローズクラッカーを発射しよう。



長時間のレー[illegible]発射後は[illegible]型弾攻撃になり[illegible]モードに戻る。破壊可能[illegible]較的安全に1UPの敵破壊数を稼げる場所だ。

STAGE3 ボス
『ハーモニー＝ハミング』



①本体	100,000点
②さく裂弾	500点
③ボンバー	5,000点



第１形態

最初は扇状の針弾か、通常弾の攻撃。この攻撃はランクによって弾数が変化（撃ってこない場合もある）するのでシールドで防ぐのが安定。

次にボスは停止した後に全方向へ通常弾＋破壊可能弾を発射する。この攻撃はショットで破壊可能弾を壊していけば避けるのは難しくはないが、ノーミス時は画面に処理落ちがかかって感覚がずれるので注意。

また、まれにボスが画面の下で停止したときはローズクラッカーを連発して耐えるしか無くなる。

この形態は 1UP の敵破壊数を稼ぐのに適しているので、５～６面にたどり着く程度に上達したら粘ってみるのもいいだろう。



開幕の攻撃は簡単そうな見た目に反して意外に難しい。ランクが低いときを除きシールドで弾を防いで耐え、攻撃の変化を待つのが得策だ。



ボスが停止したらこの攻撃の[illegible]だ。ローズクラッカーをボス本体に重なるように当てれば簡単。ため時間にも余裕があるので連発していけばいい。

第２形態

左右の腕からレーザー＋破壊可能なミサイルを発射するこの形態ではボスの大きな左右移動に合わせて自機を左右に移動させる。あまりに自機の速度が遅いとボスの動きに付いていけないので、前もってスピードを調整しておこう。

ボス停止後は左右の腕それぞれのランダム攻撃になる。両方が通常弾の場合はシールドで防ぎ、片側が破壊可能弾の場合はショットを撃ちつつボスの正面から破壊可能弾を撃つ腕の方へ少しずつ横移動→腕の正面に来たら上移動、という動きで敵弾を引き付けつつ移動しよう。

とにかくこの形態はダメージを与えづらく長期戦になりやすいが、根負けせずに闘っていこう。



画面一番[illegible]上面に位置し、ボス本体の[illegible]せて自機を移動。ランク[illegible]が高くて[illegible]し、



腕の片側だけが破壊可能弾の場合はショットを撃ちっぱなしにしつつピンクの通常弾を引き付けて耐えよう。

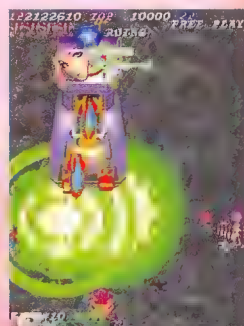
第３形態

ボンバーは出現後一定時間でさく裂ししばらくの間爆風が残る。爆風に触れるとミスになるのはもちろん、ショットも通さないので全部残さず破壊していこう。もし複数爆風が出たときは横に逃げてモードの変化を待った方がいい。

さく裂弾に関してはダメージを与えない限りはさく裂しないので、ローズクラッカーを撃つかショットを撃たないでやり過ごすといい。

次の通常弾はらまきはこれまで同様シールドで防げば問題無い。

以上の３種類の攻撃の繰り返しだが、ボンバーにしっかり撃ち込んで爆風が出る前に破壊していくのが重要なポイント。ローズクラッカーをしっかり当てていこう。



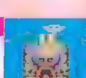
[illegible]の爆風は[illegible]当たり判定が出る上一定時間残るため[illegible]へ。全部のボンバーを破[illegible]る前に破壊[illegible]こうだ。



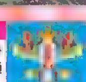
中途半端な場所でさく裂させると非常に危険。さく裂弾が自機の近くにあるときは一切攻撃せずにやり過ごすのが安全だ。



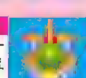
バナナタルト
横方向へ移動しながら剣型弾を撃ってくる地上敵。



ミントカステラ
列になって多数出現するザコ戦車で、攻撃は単発の通常弾。



コンペイトウ
高速移動しつつ大量出現する。空中に居るように見えるが、地上判定の敵。



ウォーターメロン
自機を追いかけてくる空中敵で、自機狙い弾を発射。

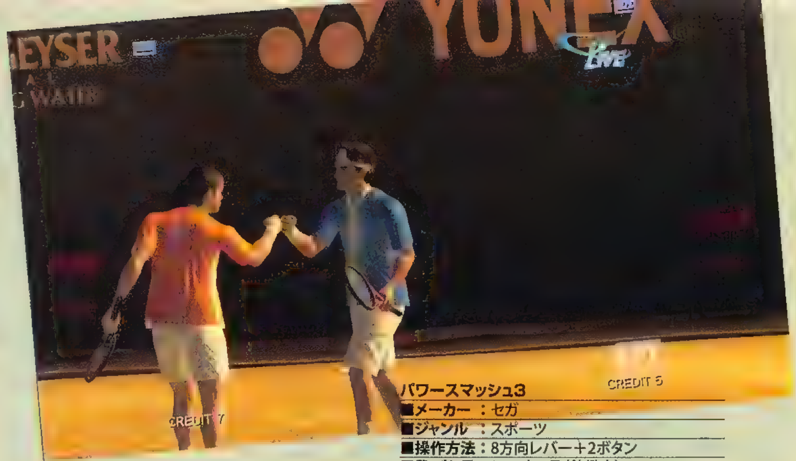


ブルーベリーロール
自機狙いの剣型弾を砲塔から発射する中型戦車。

進化した『パワースマッシュ』の概要に迫る！

SEGA PROFESSIONAL TENNIS Power Smash 3™

シリーズおなじみの熱い対人戦に加え、ひとりプレイのやりこみ度もアップした『パワースマッシュ 3』。今回は本作に登場する実在プロ選手の紹介と、チャレンジモードの概要をお届けするぞ。



Text：マンモス丸谷

パワースマッシュ3
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツ
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発 売 日：2006年5月（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

男子トッププロ12人を操り、メジャー4大会を制覇せよ！

登場選手を男子プロにしぼり、よりスピーディーなテニスを追求した『パワースマッシュ3』。LINDBERGHの力によって選手の表情や動きを忠実に再現。コートの美しさも特筆ものだ。かつて無いリアルなテニスを、シンプル操作で体験せよ！



選手の特性を変えることも!?

既存の選手のココが気に入らない！ という人はICカードを使ってプレイ。ウェアの変更などは言うに及ばず、選手のプレイスタイルを変更することも可能。自分好みの選手に作り変えるのだ！



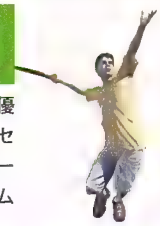
All Around
ロジャー・フェデラー
23歳でメジャー大会3冠を達成した現在のテニス界を代表する選手。どんなプレイも高いレベルでこなせるオールラウンダー。扱いやすい選手だ。





Serve and Volley
ティム・ヘンマン
テニス界屈指のサーブ＆ボレーヤー。ベテランらしい堅実なプレイと、ボレーを駆使したアグレッシブなスタイルという対極的な戦いができるプレイヤーだ。

Big Server
マリオ・アンチッチ
国別対抗戦で、クロアチアに初優勝をもたらした若き英雄。195センチの長身から繰り出されるサーブを武器に戦う。ニックネームは"スーパーマリオ"。





Big Server
アンディ・ロディック
世界最高速のサーブを放つプレイヤー。サーブはスピードだけでなく、コントロールも一流。相手を圧倒するパワーで試合を有利に進められる選手だ。

All Around
トミー・ハース
右肩の手術を経て復活、母国ドイツのファンから大きな期待を寄せられる人気プレイヤー。ゲーム中では扱いやすいオールラウンダーとして登場。





Serve and Volley
テイラー・デント
恵まれた体格から放たれるサーブ＆ボレーで観客を魅了するアメリカ人プレイヤー。ゲーム中でもアグレッシブなプレイスタイルで対戦相手を圧倒せよ！

Fast Runner
ラファエル・ナダル
19歳で全仏オープン優勝した、スペインの若き新星。厳しいショットにも食らい付いていける足の速さが最大の特徴。左利きなのもポイント。





Powerful Strokes
ジェームズ・ブレーク
強力なストロークで攻撃重視に立ち回れるプレイヤー。度重なる怪我を克服し、2006年に世界ランキングトップ10入り。ダブルスでの実績も豊富。

Strong Forehand
ファン・カルロス・フェレーロ
全仏オープンをはじめ、クレーコートを得意とするスペインテニス界の雄。フォアハンドからのショットが特に強力。積極的にエースを狙っていこう。





Strong Backhand
デヴィッド・ナルバンディアン
バランスの取れた能力に加え、バックハンドからのショットが強力なプレイヤー。ゲーム中でも現実のナルバンディアン同様、安定感ある試合運びが可能。

Counter Shots
レイトン・ヒューイット
2年連続で世界ランキング1位を獲得した、オーストラリア出身の選手。力強いフォアハンドのショットと、粘り強く球を拾っていける足腰の強さが特徴。



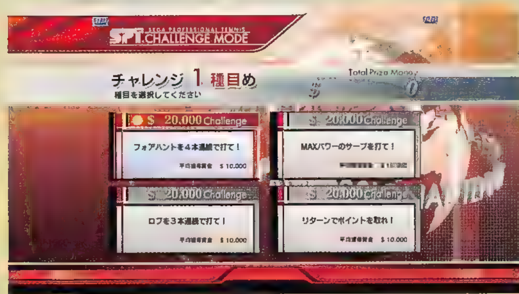


Fast Runner
セバスチャン・グロージャン
フランスを代表するテニスプレイヤー。脚力を生かしてきわどい球を拾う、粘りのプレイが身上。ショットをはじめボールさばきの技術にも優れている。

パワスマ外伝
「パワスマ」初心者にオススメなのがFast Runnerタイプのナダルとグロージャン、そして球際に強いヒューイットだ。この3人ならば少々無駄な動きがあっても球に追い付けるので、『パワスマ』シリーズのだいご味であるラリーの応酬を存分に楽しむことができるぞ。またここ2〜3年で圧倒的な戦績を残すフェデラーもバランスがよく扱いやすい選手といえる。

目指せ100万ドルプレイヤー！ チャレンジモードに挑戦！！

決められた課題をクリアーし、賞金を獲得していくチャレンジモード。本作から追加されたこのモードは、初心者には基本テクニックを学ぶためのトレーニング、上級者にとってはハイスコア狙いと、幅広い楽しみ方ができるぞ。ここでは種目の一部を紹介。100万ドルプレイヤーを目指して精進せよ！



チャレンジの成否を問わず5種目確実にプレイすることができる。初心者の練習にも最適だ。

今回の『パワスマ』は稼ぎが熱い！

[illegible]が[illegible]チャ[illegible]が、トーナメントモードでの賞金稼ぎも魅力十分。ショットの打ち方や、アングルの付け方などで賞金総額が変化するのだ。ほかにも賞金を上げる要素はさまざま。いろいろ試してみよう。

賞金＆メダルをゲットせよ！



[illegible]は、一定の条件を満たすことでメダルが登場。条件は「対戦で1勝」や「サーブを100回以上決める」など多岐にわたる。いろいろなプレイにチャレンジして、メダルを多く集めてみよう。

フォアハンドを4回連続で打て　難易度 ●

フォアハンドとは利き腕側からショットを打つこと。相手が厳しいショットを返してくることはほとんど無いので、早めにボール追い付いてショットを打てばクリアー可能。ショットを打つ際、レバーをニュートラルに戻してからボタンを押すと、次の球をフォアハンドで打ちやすくなる。


厳しいショットを返すと相手が拾ってくれない場合も。中央に打ち返そう。

最後はアングルショットを決めろ　難易度 ●●●

対角線上に角度のあるボールを放つ、アングルショットでポイントを稼いでいく。強いストロークのショットを打って相手の体勢を崩し、コートの端にショットを決めると成功しやすい。コートの前方からボレー気味にボールを打てばより確実にポイントを獲得できるはずだ。


角度が甘いとポイントにならない。対角線上に決めるつもりでショットを打とう。

ロブを3本連続で打て　難易度 ●●


ボレーはコートの前方の方が返しやすい。なるべく前に出て打ち合おう。

相手の頭上を越えるロブショットをあえて相手に打ち返させ、ラリーを続けるチャレンジ。相手の位置を確認し、なるべくボレーを打たれない位置へロブを上げるのがポイント。1回目からボレーを打たれるとラリーを続けることが非常に困難となるので注意しよう。

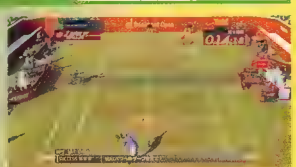
最後はスマッシュで決めろ　難易度 ●●●●


ボレーを多用すれば浮き球を打ってくるが、頭上を越されやすい点に注意。

スマッシュを決めるためには、まず相手に浮き球を打たせる必要がある。まずは強力なショットを厳しい角度に打ち込み、相手の返球が浮いてしまうような状況へ導こう。スマッシュを打つ際は弾道をよく確認。打つときに球が低いとボレーになるので気を付けること。

MAXパワーのサーブを打て　難易度 ●●

MAXパワーのサーブを合計3回、コート内にたたき込めばチャレンジ成功となる。賞金を獲得するだけではなく、対人戦の練習としても役に立つ種目といえる。サーブを決めるコースはコート内ならどこでもいいので、ボタンを押すタイミングのみに集中し、MAXサーブを決めよう。


MAXパワーのサーブを打てれば対戦にも役立つ。練習としても活用しよう。

意外にシビア!? チャレンジモードの制限時間

[illegible]れてはいけないのが制限時間の存在。種目を問わず、[illegible]3秒前後の時間をロスしてしまう。中〜後半に出現す[illegible]点を取れ」など、一定回数以上ボールを打つ必要がある種目でミスをすると、この"3秒"が大きく響いてくる。こういった種目は、序盤でタイムボーナスを獲得してから挑戦するのが無難だ。



スライスショットのみでポイントを取れ　難易度 ●●●●

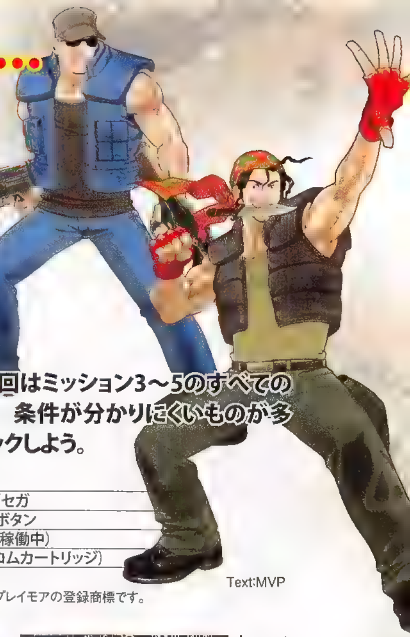

ラリーが長く続き、ポイントを取るまでに時間がかかりがちな点にも注意。

スピードの低いスライスショットでポイントを獲得するには、相手を左右に大きく振り、逆側にショットを決める必要がある。ショットの制度が高い、フェデラーやグロージャンだと成功させやすい。逆に小技が苦手なBig Server系の選手で稼ぐ場合は、避けた方がいい種目だ。

パワスマ外伝 チャレンジの種目にはレベルが設定されており、Great以上を獲得することですべての種目がレベルアップ、Too Badを記録するとレベルがダウンする。序盤でExcellentを一つ〜二つ、3種目以降もGreatを取り続けると、5種目に通常より遥かに難度の高いチャレンジが登場する。これを成功させれば一気に45万〜50万ドルの賞金が手に入るぞ！

隠し要素完全公開!! すべての謎が明らかに……

METAL SLUG 6



攻略最終回となる今回はミッション3〜5のすべての隠し要素を大公開!! 条件が分かりにくいものが多いので、くまなくチェックしよう。

メタルスラッグ6
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2006年2月22日(稼働中)
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

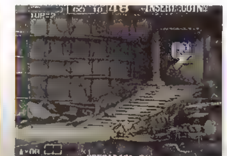
Text:MVP

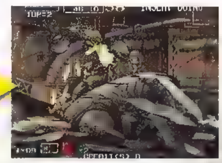
MISSION3 & MISSION4 ステージ分岐

分かりやすい二つの分岐。しゃがみ歩きで新たなルートへ進もう。

ミッション3とミッション4には途中でしゃがみ歩きを使うと別のルートへ進むことが可能。場所は一目りょう然なので、特に迷うことは無いはず。ミッション3のステージ分岐は後方から来るエイリアンを撃破してから進むのが安全だ。なおミッション3の分岐後には後述する隠し要素があり、ミッション4の分岐後には難度が高いシューティングシーンが待ち受けているぞ。

MISSION3





ここでは後方から来るエイリアンを撃破後に、しゃがみ歩きで進もう。

MISSION4





本体の位置とバルカンの位置が異なり、動ける範囲も狭い難所だ。

MISSION3 SECRET FILE 秘

SECRET その①

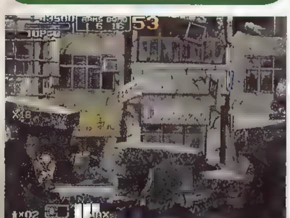
この隠し要素は条件が多数存在するため普通にプレイしていると分かりにくい。右の写真の7カ所には大根の隠しアイテムがあり、これらをすべて出現させた上で、次のシーンへ移る直前の階段から上撃ちをすると、大量のエイリアンと捕虜が出現する。逆にこの7カ所の大根を一つも出現させずに同様の操作をすると得点アイテムが出現する。どちらか一つしか実行することはできないので注意しよう。

条件
すべての隠しアイテムを出現させる
or
隠しアイテムを一つも出現させない

七つの大根を激写!!



SECRET その②

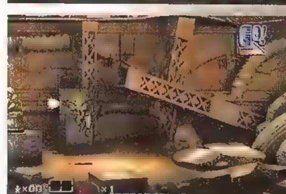


写真の場所で左方向にショットガンを5発当てると、少し先でコインと捕虜が出現。

SECRET その③

ステージ分岐後のシーンで最初の捕虜の縄を解いて救出せずに進み、スクロールストップに到着後も放置しておくと右から捕虜が3人出現する。最初の捕虜を画面ギリギリの位置で解放し、その後ジャンプしながら移動するのがポイントだ。スクロールストップ地点での戦闘が厳しいので覚悟すること。

条件
一番最初の捕虜を解放した後、すぐに救出せずにスクロールストップまで連行すること。



この捕虜を画面ギリギリでジャンプ撃ちをして解放。その後はジャンプで移動しよう。

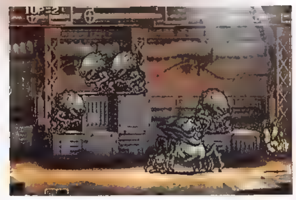


スクロールストップでは画面右で戦闘。エイリアンの猛攻をうまくしのげば捕虜が!

はみ出し最前線　前回紹介したステージ1の分岐後の隠し要素で、「モーデン兵を残しつつ、捕虜を救出せずにコウモリをすべて撃破」は、上撃ちを駆使することと、右側に居る兵士を左に誘導しながら倒すのがポイント。また、近接攻撃で捕虜を解放してしまわないように、攻撃方向には常に注意を払うようにしよう。

SECRET その④

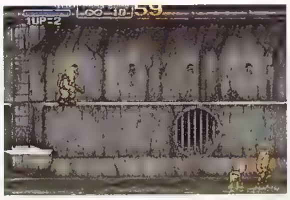
ステージ分岐の最後のこのシーンで、敵を倒さずに10秒間待つと上から点数アイテムが出現。ただし御覧の通り修羅場となる。



このシーンで10秒待ち続けるのは至難の業。左右に大きく動くしか無いか？

SECRET その⑤

下水を進むシーンで、上下のルートを上→下→下→上の順で進むと、しばらく先のエイリアンラッシュの地点で得点アイテムのクマが出現。

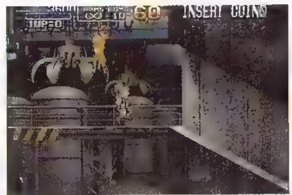


戦闘に夢中になっていると、うっかり通り過ぎてしまうので、少しずつ進もう。

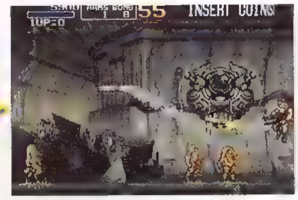
SECRET その⑥

条件は右記の通りで、「SECRETその③」と似ている。画面のギリギリで一人目を解放、エイリアンを飛び越えつつ二人目も解放しよう。

条件 道中の二人の捕虜を未解放、または未救出の状態で中ボス地点まで連れて来ること。



このシーンに入ったらこの捕虜を画面端ギリギリで解放。エイリアンを飛び越えて進む。



中ボス戦で三人目の捕虜が出現。急いで左側へ逃げないと中ボスの弾に当たりやすい。

MISSION4 SECRET FILE 秘

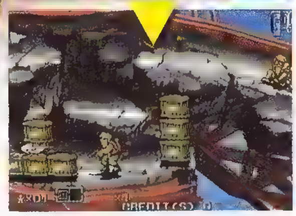
SECRET その①

写真の九つの箱のうち、四隅の箱を破壊後に中央の箱を破壊すると得点アイテムが出現する。上段の二つは通常ショットや近接攻撃を使おう。下段の箱はスーパーグレネードを地面に当てて、その爆風で破壊する。なお、むやみにジャンプをすると上の足場に乗ってしまい戻れなくなるので注意。

条件 全部で九つある箱のうち、先に四隅の箱を破壊後に、中央の箱を破壊する。







SECRET その②

ボス戦直前の戦艦の艦橋を撃つと捕虜が三人出現する。また、ボス戦でも一定時間経過することで、最大六人まで捕虜が出現するぞ。



オーソドックスな隠し捕虜。ボス戦でも一定時間粘れば捕虜が出現するぞ。

MISSION5 SECRET FILE 秘

SECRET その①

最初のシーンの途中にある三つ並んだ木箱は、普通に開けると真ん中はボム補充アイテムだが、左右の宝箱の両端付近上方に当たり判定があり（計四つ）、ここを一番右→左から2番目→右から2番目→一番左の順で撃ち込んだ後に真ん中の宝箱を開けると得点アイテムが出現。



この三つ並んだ木箱の上に注目。一番右の当たり判定はこのくらいの位置にあるぞ。

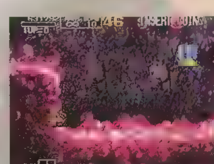


うまく当たり判定に撃ち込んだ後に、真ん中の木箱を破壊すると中から宝石が出現。

SECRET その②

写真のようにしゃがみ歩きで隠し通路へ侵入した後、右下へしゃがみ歩きのまま進んでいく。しばらくすると金色の甲殻ザコが出現。この敵は撃ち込むたびにコインをばらまき、倒すと高得点が入る。隠し通路の途中でザコを倒しておくと撃ち込みやすいぞ。

条件 しゃがみ歩きで隠し通路を通過した後、金色の甲殻ザコを倒す。







この場所からしゃがみ歩きで侵入し、右向きに撃つと宝箱×3が出現。奥に入ると立ち上がれるが、しゃがみ歩きならさらに右下へ進める。しばらく進むと金色の甲殻ザコが出現するぞ。

SECRET その③

ミッション3と似ており、写真の4カ所すべての隠しアイテムを出現させると、最後に捕虜が出現する。上の段に登った後スクロールさせないのが基本だが、三つ目と四つ目は上撃ちで発見できないので注意。



最初に上段へ登った後、左へ進んだ瞬間に右へ戻って上撃ち。すぐに切り返すのがポイントだ。



二つ目は単純に上撃ちをするだけで構わない。ここは普通にプレイしていても気付くポイントだ。



三つ目は登った後にジャンプ右撃ちで出現させる。すぐに敵が出現してくるので後回しでもいいぞ。



四つ目は上段へ登った瞬間に左へジャンプして撃ち込む。レーザーが無いと出現させるのが困難だ。

はみ出し最前線 今回の「6」では、隠し要素の出現条件が難解なものが多い。基本的には点数につながるものばかりで、手りゅう弾や武器アイテムは出ないのが特徴だ。スコア稼ぎをしているプレイヤーにとってはかなり重要な要素だが、クリアを目標にプレイする分にはリスクを冒してまで出現させなくてもいい。難度が高いものは、一度クリアしてからチャレンジしてみよう。

最強の「神魔」が待つ最終章を目指せ！

DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON



今回はついに物語の最終局面となる、エピック５～６を徹底分析！　さらにクエストで役立つデータも一気に公開するぞ。装備を整え、最強の敵に挑め！

ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：アクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋1ボタン
■稼動日：2006年3月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256＋PC

Text：C・LAN、カイゼルちくわ

EPIC 5

ドルアーガの塔へ／天と地の間で／偉大なる凱旋／譲るべきもの

[illegible]ゲイトの解放で力を失った英雄たちの再起の旅が始まる。エピック5-2に進むためには、キャラのランクをランクＢ－まで成長させる必要があるぞ。

ギルガメス

5-1 アヌ神の試練

最初はフォースとアーツがすべて使用不可能なので、敵との戦闘は極力避けて遺跡の奥を目指そう。試練の回廊では神兵たちとの戦いになるが、通常のナイト系、およびハイパーナイト系と同じ対処法で戦える。ボスのギルガメス自身は、クロムナイトとほぼ同じ行動を取るが、アースクラッシュで気絶するので楽勝だ。



ワルキューレ

5-1 失われた翼II

前半はアーツとフォースが封印されているのでなるべく戦いを避け、鉄格子を破壊しながら進む。トーチに点火するシーンもタイム重視で。ブラックキャプテン、シルバーナイト、レッドエリートを撃破後に出現するボスはアキンドナイト×8。葉隠れの術→ホーリーレイン（最大ため）とパワー[illegible]を活用しよう。



ヤング・カイ

5-1 死のさだめ

1-1で進めなかった、ドルアーガの塔のマップを進んでいく。このエピックでは鉄壁の防御力を持つ若き日のギルガメスが常に協力してくれる上に、コールギルを使うことで側に呼び戻すことができる。

最後のボス戦は数の多いナイト軍だが、ギルガメスに頼れば道中と同じくかなり楽に戦えるぞ。



[illegible]ギルガメス一人でOK。

ゼオバルカ

5-1 絆

前半は技を封印され、初期装備で進む。ラビは倒れても復活するので、守ろうとするあまりダメージを受け過ぎることは避けたい。復活後は急いでスタート地点へ戻る。四足か浮遊の脚パーツがお勧めだ。ボスはブルーキャプテン×8。中央付近で範囲系フォースを使って頭数を減らし、残りを各個撃破していこう。



敵はなるべくスルーする。[illegible]

5-2 光と闇と／飛翔／扉を開けて／新たなる力

各キャラともにシングルエピックだが、マップは順番こそ違えど全員同じドルアーガの塔。鍵を入手し、扉を開けて進んでいく展開になる。なお、ヤング・カイには引き続き、若き日のギルガメスが味方に付く。

道中はかなり長く、鍵を探す手間もあるため、時間切れを防ぐために余計な戦闘をしている暇は無い。ボス戦用にAPを取っておくためにも、スチールナイトなどの大物の敵が鍵を落とすフロア以外は、一気に駆け[illegible]



鍵を拾えば、このフロアの出口の扉が開[illegible]道中はこの繰り返しで[illegible]



敵が鍵を落とすフロアは[illegible]つだけ。そのフロア以外の戦闘は、時間の無駄だ。

EPIC 5-2 BOSS
ライバルキャラクター

5-2の最後には各キャラクターのライバルたちとの、因縁の戦いが待つ。新たなパターンで攻撃してくるので、暇を与えず一気に倒そう！

ギルガメス

クロムナイトとの戦い。ため無しで発生する、剣を全周囲に振る技が非常に厄介。常に背後へ回り、フォー[illegible]

ワルキューレ

[illegible]体力が減ると、精霊召喚の術と同じ技を使用する。この状態になったらフォース連発で一気に倒そう。基本は寄ってきたら逃げて攻撃、この繰り返しだ。

ヤング・カイ

[illegible]張らせてくる。この間サキュバスは無敵で体力も回復するが、メイジを倒せば結界は消える。周囲のナイトには近寄らず、最後まで放置だ。

ゼオバルカ

テンペスト最後の一人、ブロンテが相手。剣を落としてその間に稲妻を走らせる攻撃以外は威力が全く無いので、ゴリ押しで楽に勝てる。

エピック5-2に進むにはランクをB－まで上げなくてはならないが、普通にクエストや次元の鏡でのパーティーエピックを数回こなせば、すぐに達成できるぞ。またB－ともなると、かなり強力なレアアイテムも装備できるようになってくるので、これらクエストをこなして装備を一気に整えておきたい。P088からのデータ集を参考に、宝探しをしてみよう！

EPIC 6

虚無の世界

いよいよオーンの命運をかけた、英雄たちの最後の戦いが始まる。なお6-2へ進むには、クエストをどれでもいいのでノーコンティニューで3回クリアすること。

6-1 炎のみちびき

各キャラともに共通のシングルエピックで、見慣れたオーン中央平原のマップをクオックスの寝床を目指して進んでいく。道中紫色の「虚無の霧」が発生しているが、これに触れるとダメージをくらうので注意して進もう。

道中には手強い敵が多数待ち受けるが、門の前に居るスチールナイト以外は倒す必要が無いので無視してかまわない。ボスはおなじみのクオックスだし、新たな攻撃はしてこないので[illegible]倒せるはずだ。



[illegible]

6-2 魔城ふたたび

魔城ガル・オーン・アデムでの序戦となるパーティーエピック。最初のマップのザコ敵はすべて無視して、奥の転送陣を目指そう。

転送先では、次々とボスモンスターと戦闘することになる。最初は次々と沸いて出るナイト軍と戦うが、特に目新しい相手は居ないので普通に戦える。続いて戦うのは風神雷神で、これも以前戦った時と行動が同じだ。次のリッチ・キングはテレポートを繰り返すが、出てきたところにフォースをたたき込んでいけば、体力は多くないのですぐに倒せる。

ここまでは楽な戦いだが、最後に登場する[illegible]ドラゴンは、ブルードラゴンと同じ[illegible]飛行攻撃やクオックスの突撃など、ドラゴン系の厄介な攻撃を使ってくるので要注意！

6-3 野望の終焉

6-2のように、ボス戦の連続となるパーティーエピック。しかし、こちらはかなり手強い。また最初のマップで出現するザコ敵は、6-2と違って全滅させないと先に進めない。

最初の敵・クロムナイトは、ギルガメスの技を使ってくるが、全周囲攻撃以外は背後に回れば当たらない。次のブラックワルキューレは、気絶効果のある全周囲攻撃と落雷連射が厄介だが、体力は少ないので一気に押し切れる。

厄介なのは次のサキュバスから。コウモリに変身して分身する技は、赤いコウモリが中心にいるのが本体で、ほかの偽者を攻撃すると反撃をくらう。また体力が減ると結界を張って無敵状態になり、体力まで回復してくるが、そばに居るメイジを倒せばこの結界はすぐに消えるぞ。

最後のテンペスト3体との戦いは、無数の剣攻撃をかわすことはほぼ不可能なので純粋な火力戦になる。見た目が派手な攻撃が多いが、威力はほとんど無いので前衛キャラなら一切無視してもいいくらいだ。一番正確かつ強力な攻撃をしてくるブロンテを最初に倒せば楽になるぞ。



サキュバスは攻撃をくらっている間は攻撃をしてこない。本体を見抜いてまとわり付こう。



右奥に居るのが、正面への連射剣攻撃が強力なブロンテ。こいつを倒せば攻撃が一気に弱くなる。

6-4 神魔 最終ボス戦心得

最後の戦いとなるエピック6-4は、全編ボス戦のみ。回廊を抜けたその先で、今までのボスとは桁違いの強さを持つ「神魔」が待ち受ける。

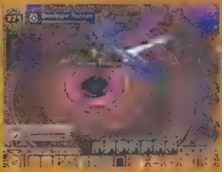
第一段階 ドミニオン・ドルアーガ

[illegible]と高速で旋回してくるということ。[illegible]

[illegible]パターンは、以下の通り。

- 剣で正面を横になぎ払う
- 剣を上から正面に振り下ろす（当たると一撃死）
- 剣を地面に沈め、飛び出させる
- 落石召喚
- ザコ敵召喚（体力減少時）

[illegible]テージ上にランダムで降り注ぐ落石は、[illegible]を狙えば、一転してチャンスになる。



[illegible]



[illegible]



剣を飛び[illegible]が出[illegible]ので[illegible]



ドル[illegible]

第二段階 ゴッド・ドルアーガ

第二段階になると、各種攻撃が一気に強力になる。その攻撃パターンは以下の通り。

- 剣で正面を横になぎ払う
- 剣振り下ろし＆爆発（当たると必ず一撃死）
- 剣飛ばし(ブーメランのように戻ってくる)
- 大落石召喚
- 完全防御＆回復
- ザコ敵召喚（体力減少時）

基本戦術は第一段階のときと変わらないが、一撃死の攻撃もあるため、正面に立つのは絶対に避けたい。後衛キャラも自分の方にドルアーガが向いたら、即座に横へ逃げよう。

時々見せる完全防御＆回復形態の間は、ドルアーガは完全無敵の上に、体力を大幅に回復してくる。ただでさえ体力が多い敵なので、この形態を連発されないように速攻で倒すのが理想だ。ザコ敵の処理などで手間取らないよう、APを惜しまず戦おう。



このサイズの岩が無数に降り注ぐ大落石召喚。無敵時間で回避する以外に安全な回避法は無い。



[illegible]



この防御形態を破る手段は無い。この間にこちらもAP回復薬などを使い、態勢を立て直そう。

EPIC6-3から続けて挑むのは無謀!?

[illegible]

インター[illegible]

最強の敵であるゴッド・ドルアーガの体力は、今までのボスとはまさに桁違い。しかも回復までしてくるとあって、長期戦は必至だ。ほかにも6-2や6-3では、少人数パーティーの場合かなりフォースを使うことになるので、エピック6ではAP回復薬が必須になる。またドルアーガ戦では一定時間姿を消せるマジックミラーなどがあれば、ザコ敵を無視できるのでかなり楽になるぞ。

青箱&赤箱獲得を目指そう！

クエストデータ集

全クエストリストと併せて、青箱&赤箱のヒントを掲載。人気の高い常駐クエスト二つの詳細データも完備！ 冒険に役立ててほしい。

注：088～089ページの記載内容は編集部調べによるものです。クエストの宝箱出現条件には過不足がある可能性があり、出現を100%保障するものではありません。ご了承ください。

パーティエピック&クエスト限定？ フォースで出現する宝箱を探せ！

クエストとパーティエピックでは、規定の場所でフォースを使うと塔のような宝箱が出現する。大量のお金と共にレアアイテムが手に入ることも！ 探してみよう。



候補地は複数。メンバー全員に同じ場所で同じものが出る。

メッセージの意味を読み解こう

すべてのクエストでは、決まった条件を満たすことで完遂時に青または赤の宝箱が出現。キャラ固有の装備品をゲットできる（常駐クエストは例外的に共通）。条件のヒントはクエスト中に碧貝（星貝）を使えば画面右上に表示される。ここでは配信済み（5/10現在）クエストの全メッセージを掲載。ヒントに隠された真意が何なのか、考えてみよう。

宝箱の出現と条件判定の仕組み

赤箱を出すには青箱を入手していることが前提となる。全日替わりクエストを含む多くの条件は、

●パーティー全員が自然に満たす（例：規定タイムでクリア）

●だれか1人が満たせば全員に出現 例：「○○を行ったメンバーが居る」という形態で、条件を知らなくても出現することはあるが、常駐クエストの赤箱など個別判定のものも。

分類	クエスト名	難易度		碧貝&星貝のメッセージ(宝箱のヒント)
日替わり	聖地奪還	★★	青	邪なる物にも慈悲を与えなさい
			赤	幸福な巡り合わせが宝へ導きます
	とらわれの英雄たち	★★★	青	邪なる息吹を瞬く間に消しなさい
			赤	神聖な場所で供物を捧げなさい
	騎士たちの試練	★★★	青	全ての緑なるものに制裁を与えなさい
			赤	自らの手が宝への道を指し示すでしょう
	零下30度の罠	★★★	青	囚われし兵を救いなさい
			赤	技を磨く者に幸が訪れるでしょう
	魔都に眠る死霊	★★★★	青	扉を開ける古の印が宝へと導くでしょう
			赤	この土地の謎はあなたが解くのです
	熱砂の神殿	★★★★	青	戦場において拙速は遅巧に勝ります
			赤	砂漠の精霊が四方を守っています
	眠れる竜ラパックス	★★★★	青	最悪を耐えてこそ祝福が訪れます
			赤	この土地の謎はあなたが解くのです
	命を賭して	★★★★★	青	命を賭して守りきりなさい
			赤	この土地の謎はあなたが解くのです
	石巨人の洞窟	★★★★★	青	碧玉の美声が幸福を招くでしょう
			赤	幻想の鏡に温もりを与え続けなさい
	深淵に潜む大蛇	★★★★★	青	速やかに安らぎを海竜に与えなさい
			赤	命の限り力を開放しなさい
	空の聖都ラ・ケウ	★★★★★	青	護るべき者を護りなさい
			赤	失って良い命など有りはしません
	国家機密を追え	★★★★★★	青	双子に慈悲を与えなさい
			赤	語り合いは理解と富をもたらすでしょう

[illegible]

クエストは日替わり枠から二つ、スペシャル枠から一つ、これに常駐枠を加えた五つが毎日配信されている。"熱砂の神殿"のボスや"眠れる竜ラパックス"のウィスプなどは、予備知識が無いと死屍累々の惨状を招きやすい。特に初挑戦の際には、回復薬を複数持つように。突然新クエストが配信されることもあるので、できれば毎日チェックすべし。

分類	クエスト名	難易度		碧貝&星貝のメッセージ(宝箱のヒント)
常駐	財宝を求めて	★★★★	青	混沌の地は早急に走り抜けなさい
			赤	この土地の謎はあなたが解くのです
	試練の旅	★★★★★★★	青	混沌の地は早急に走り抜けなさい
			赤	この土地の謎はあなたが解くのです
スペシャル	虚ろなる魔塔	★★★★★	青	鬼火は呪いを呼ぶでしょう
			赤	塔の屋上に全ての答えがあります
	盗賊砦の秘密	★★★★★★	青	その手は真に封印されたわけではありません
			赤	己の記憶を信じられる者に幸あれ
	絶対零度の罠	★★★★★★	青	記念碑が成功へと導くでしょう
			赤	優しき者を傷つけてはなりません
	飛沫をかけて	★★★★★★	青	忍びがたきことを耐え忍びなさい
			赤	何人にも頼らずに道を進む者に幸あれ
	怒れる竜ラパックス	★★★★★★★	青	生まれし同胞を速やかに粛清しなさい
			赤	三日月の星空は泉に輝きをもたらすでしょう

DATA 1 財宝を求めて

常駐クエストには複数のサブタイトルがあり、それぞれ独立したクエストとして青箱→赤箱の手順を踏む必要がある。"財宝を求めて"の赤箱のポイントはエリア3の宝物殿。回復の泉があった場合は、フォース、アーツ、アイテムを各1回ずつ使えば確実だ。「聖なる水」などノーコンティニュー系の青箱を複数手に入れたい場合は、HP が減少する装備で挑むのも手。

●[illegible]のサブタイトル別データ一覧

サブタイトル	エリア1	エリア2	泉	ボス	青箱条件	赤箱条件	青箱の中身	赤箱の中身
竜の精髄を奪え	砂漠	ランダム	×	魔軍	エリア2を90カウント以内にクリアする	宝物殿クリアまでノーコンティニュー	スライムの体液(赤)	ドラゴンポッド
オパールの城	砂漠		○			宝物殿でアーツを使用する	バランスオブフェイス	ウッドオパール
化石樹の謎を追え	浮島		×			宝物殿クリアまでノーコンティニュー	強酸液	メタセコイアの葉
黒き宝玉を求めて	浮島		○			宝物殿でフォースを使用する	バランスオブパワー	ブラックオニキス
消えた逆鱗	森		×			宝物殿クリアまでノーコンティニュー	イシスの絹	竜族の鱗
黒竜の遺産	森		○			宝物殿でアイテムを使用する	バランスオブアーツ	黒竜の牙
魔鉱石探索	砂漠		×	八魔将		宝物殿クリアまでノーコンティニュー	聖なる水	オリハルコンのタブレット
オパールの秘密	砂漠		○			宝物殿でアーツを使用する	スクロールオブブースト	マリンオパール
聖銀探索	浮島		×			宝物殿クリアまでノーコンティニュー	悪魔の水	ミスリルのタブレット
生命の果実	浮島		○			宝物殿でフォースを使用する	バランスオブアーツ	生命の実
赤玉鋼探索	森		×			宝物殿クリアまでノーコンティニュー	スライムの体液(緑)	ヒヒイロカネのタブレット
世界樹を探して	森		○			宝物殿でアイテムを使用する	バランスオブマインド	魔法繊維
黄金の毛皮	砂漠		×	魔神		宝物殿クリアまでノーコンティニュー	悪魔の水	魔獣の革
オパールの魔神	砂漠		○			宝物殿でアーツを使用する	バランスオブマインド	スノーオパール
至高の料理	浮島		×			宝物殿クリアまでノーコンティニュー	スライムの体液(黒)	ミツユビオニトカゲの黒焼き
幻の金剛石	浮島		○			宝物殿でフォースを使用する	スクロールオブブースト	ダイヤモンド
芳しき香油	森		×			宝物殿クリアまでノーコンティニュー	マンドレイク	イラニスタンの油
聖魔の遺骸	森		○			宝物殿でアイテムを使用する	バランスオブパワー	悪魔の皮

レアモンスター

物理攻撃が非常に強力なミラーナイト系最強固体。ワルキューレなどはSSSクラスでも一撃死の恐れがあるので十分注意しよう。

Drop Item	
ギルガメス右手装備	スペルキャンセラー
錬金合成素材	神族の遺灰
携帯アイテム	マジックミラー

POP POINT

砂漠　3群目交戦区域の化石付近



浮島　北部転送円下の岩陰



森　東ルート中央の遺跡門前



グリーンローバーが群れ

レアモンスターについて:レアモンスターとは、クエストで特定の場所に出現する可能性がある強大なモンスター。固有名を持ち、倒せばほぼ確実に灰箱をドロップする。レアな装備や素材を落とすことがあるので出現したらなるべく倒そう。戦闘に参加できなくても、出現候補地に白い点が見えたら回収にいこう。なお、常駐クエストではエリア1に出現する。

初心者必見！ チャットメッセージに込められた意味

「よろしく!」に始まり「ありがとう!」、「さようなら!」に終わるクエストやパーティーエピック。しかし、冒険に慣れないうちは「？？？」となってしまう状況もあるはず。特定のワードの組み合わせが、ある種のサインのように機能している場合がある。よく使われる組み合わせの意味を解説。

ケース1 「こっちへ!」→「フォース!」

回復や補助を要求しているわけではなく、隠し宝箱が出たことを知らせてくれているのだ。お礼を返しつつそのプレイヤーの元でフォースを使おう。

ケース2 いきなり「シクシク…」

大抵は"隠し宝箱が候補地で出なかった"、"レアモンスターが居なかった"を指す。不安になるかもしれないが、「ゴメン!」する必要は無いぞ。

ケース3 ボス戦で「フォース!!」

ボス戦ではフォース連携が有効なダメージ手段。ランクが高いプレイヤーが後半に連携するよう、彼（彼女）のそばで何らかのフォースを撃とう。

ケース4 「フォース!」→「ガーン!」

"隠し宝箱が出たがいいアイテムは出なかった"の意。逆に「♪」は期待度大。ランクが低いうちはお金だけでも十分ありがたいので回収しよう。

「シクシク…」、「ガーン!」の阿鼻叫喚を避けるべく！ 攻撃行動が宝箱条件を破壊する要注意クエスト

全力で敵と戦い、速攻撃破を目指すのが基本的にはベストだが、一部のクエストでは攻撃することが裏目に出てしまうことがある。そんな危険な(?)クエストの宝箱条件を紹介。

聖地奪還 青箱

出現条件
●ボスエリアにある四つの邪神像を一つも破壊せずにボスを撃破する

ボス戦で邪神像を破壊するとブラックナイトが出現するばかりか、青箱も出ない。撃破後ならお金が出るのでさらにお得なのだ。

飛沫をかけて 青箱

出現条件
●前半の広場に出現するNinjaを倒さない
●クーリッシュを生還させる

クーリッシュを狙うNinjaのターゲットになる役と、先行して5体のブラックナイト&リザードマンを殲滅する役に分かれよう。

DATA 2 試練の旅

"試練の旅"は素材集めに最適な熟練者ご用達クエスト。しかし、サブタイトル数が多くなかなか狙ったものを引けない。チャンスを無駄にしないように条件をしっかり覚えよう。エリア2は魔界で"魔城、洞窟、神殿跡、迷宮、森、砂漠、修道院、天界"がある。これは"財宝を求めて"も同様だ。

ティアマット系はドロップにも期待！

ティアマット系のボスは各キャラの上級装備を落とすことがある。神魔に並ぶ強敵のカオスティアマットは空を飛ばせずに倒すのは至難の業。だが、「ペルソナオブパール」など最上級の装備を落とす可能性があるぞ。

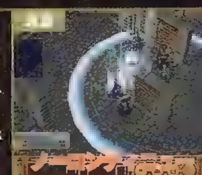
竜族の頂点に立つ存在!?



急降下は外周に居れば当たらない。隕石はアーツなどの無敵時間を活用。

赤箱条件はエリア3で判断可能

サブタイトル別に条件を覚えるのが理想だが、エリア3まで行けば禁止行為が何なのかを判断できる。







サブタイトル	エリア1	エリア2	エリア3	ボス	青箱条件	赤箱条件	青箱の中身	赤箱の中身
禿鷹砦の戦い	砂漠	ランダム	迷宮	魔軍(本拠地)	エリア2を135カウント以内にクリアする	エリア3クリアまでノーコンティニュー	スノーオハール	ホーリークリスタル
オアシスの死闘	砂漠		修道院			エリア3クリアまでフォースを使用しない	魔法繊維	ライフクリスタル
幻影城攻略戦	砂漠		天界			エリア3クリアまでアイテムを使用しない	魔獣の革	バイタルクリスタル
カウリ砦の戦い	浮島		迷宮			エリア3クリアまでノーコンティニュー	ヒヒイロカネのタブレット	聖龍の逆鱗
修道院の決戦	浮島		修道院			エリア3クリアまでフォースを使用しない	ブラックオニキス	霧の玉
天空神殿の戦い	浮島		天界			エリア3クリアまでアイテムを使用しない	ダイヤモンド	隕鉄
樹海最前線の戦い	森		迷宮			エリア3クリアまでノーコンティニュー	スノーオパール	カーボネイトのタブレット
ムスタバル川を渡れ	森		修道院			エリア3クリアまでフォースを使用しない	マリンオパール	神族の遺灰
空中要塞ガールゾシー	森		天界			エリア3クリアまでアイテムを使用しない	ウッドオパール	冥界の雷
ジッグラト	砂漠		迷宮	魔軍の刺客		エリア3クリアまでノーコンティニュー	レッドジュエル	永遠の布
地底湖城	砂漠		修道院			エリア3クリアまでフォースを使用しない	グリーンジュエル	ソウルクリスタル
消滅の都	砂漠		天界			エリア3クリアまでアイテムを使用しない	ブルージュエル	神族の遺灰
失われし白羊宮	浮島		迷宮			エリア3クリアまでノーコンティニュー	レッドジュエル	鳳凰の羽根
カーレの水門	浮島		修道院			エリア3クリアまでフォースを使用しない	グリーンジュエル	冥界の雷
魔法都市サルバン	浮島		天界			エリア3クリアまでアイテムを使用しない	ブルージュエル	バキュラ鋼
獅子の神殿	森		迷宮			エリア3クリアまでノーコンティニュー	レッドジュエル	ブラックオーブ
王家の墓	森		修道院			エリア3クリアまでフォースを使用しない	グリーンジュエル	バキュラ鋼
幻の楽園	森		天界			エリア3クリアまでアイテムを使用しない	ブルージュエル	エクトプラズム
月の試練	砂漠		迷宮	混沌龍ティアマット		エリア3クリアまでノーコンティニュー	サーメットのタブレット	正義の炎
風星の試練	砂漠		修道院			エリア3クリアまでフォースを使用しない	エクトプラズム	クイッククリスタル
太陽の試練	砂漠		天界			エリア3クリアまでアイテムを使用しない	アーチンのトゲ	フォースクリスタル
火星の試練	浮島		迷宮			エリア3クリアまでノーコンティニュー	ブラックオーブ	夢幻の魔石
水星の試練	浮島		修道院			エリア3クリアまでフォースを使用しない	カーボネイトのタブレット	聖骸衣
混沌の大魔龍	浮島		天界	カオスティアマット		エリア3クリアまでアイテムを使用しない	冥界の雷	ティアマットの心臓
木星の試練	森		迷宮	混沌龍ティアマット		エリア3クリアまでノーコンティニュー	オリハルコンのタブレット	ハイサーメットのタブレット
金星の試練	森		修道院			エリア3クリアまでフォースを使用しない	竜族の鱗	正義の炎
土星の試練	森		天界			エリア3クリアまでアイテムを使用しない	イラニスタンの油	隕鉄

ほとんどの報酬は赤の方が希少だが、「サーメットのタブレット」など、ほかでは入手しにくい青の報酬もある。"財宝を求めて"にあまり行かない人は「魔法繊維」や「イラニスタンの油」もあえて狙う価値がある素材といえる。なお、サブタイトルと条件にはある種の共通項がある。偶然かもしれないがフォース禁止は"水に関する言葉"が、アイテム禁止は"幻・都・空"がキーワードになっている。

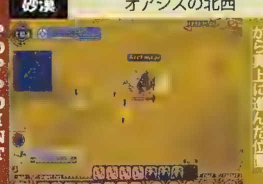
レアモンスター Archmage

マジシャン系の最強個体で、無数に落とすサンダーは脅威そのもの。防御力は低いので魔法の切れ目に集中攻撃して一気に倒そう。

Drop Item	
ヤング・カイ右手装備	サンダーセプター
錬金合成素材	ブラックオーブ
携帯アイテム	マジッククロール

POP POINT

砂漠 オアシスの北西



スタート地点のオアシスから真上に進んだ位置

浮島 4Pスタート地点



森 北部T字路左奥



武器の熟練度について: 同じ武器を使い続けることで上昇していく"熟練度"は、25の倍数に達するたびに攻撃力に1ずつ上昇補正が加わり、最大で+10(熟練度250)の補正がかかる。150を超えた辺りからは上昇が鈍り、上げるのが大変になるが、最大値の255まで引き上げれば専用の称号を獲得できる。気に入った武器があったら長く使い続けてみよう。



あしきゆめとの最終決闘に挑め!!

式神の城III

SHIKIGAMI NO SHIRO EPISODE-3

今月は最終ステージのクリア攻略に加え、ステージ2の稼ぎ攻略をお届け！　受け付けが再開されたスコトラの中間発表やイラストコンテストも見逃すな!!

Text:伊勢猫（ステージ5）、C•LAN（稼ぎ攻略）、カイゼルちくわ（タブロイド）

式神の城III
- ■メーカー：アルファ・システム／タイトー
- ■ジャンル：縦スクロールシューティング
- ■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
- ■発売日：2月下旬（稼働中）
- ■使用基板：TAITO Type X

スコアトライアル受付再開＆イラストコンテスト実施中！ 詳細はP65にて！

STAGE 5 月光城内部

訪れる者の見たくない物、会いたくない者を見せるという月光城。果たして、城の奥底に待つのは何者か。悪夢から覚める術はあるのか。光太郎の許嫁である月子の姿で現れた悪夢は、倒すたびにより巨大な、より醜い姿へと再生を繰り返し、大いなる絶望をもって光太郎たちに襲いかかる。『青い石』を埋め込まれた、最強最悪の悪夢を打ち倒すことができるのか。

セクション1～2が連戦になるなど、これまでに無い特殊な構成をしたステージ5。道中こそ短いが、ボス戦は長期戦になること必至！　ミスした際のリカバリーが難しいので、気を引き締めて進もう。

SECTION 1

出現する敵機こそ少ないが、最終ステージだけあって最高ランクの弾幕が行く手を阻む。まずは厄介な弾幕を張る敵機の出現ポイントを把握することが最優先。慣れてきたら、少しずつ式神攻撃の使用率を上げてスコアを伸ばそう。

エリアA　スタート地点～ビスコ編隊

スタート直後のビスコ編隊×4は、左右で異なる弾幕を撃ち、いずれも正確に自機を狙ってくる。とはいえ、実際に避ける必要があるのは、向かって左側のビスコが撃つ中央の紫弾のみ（1）。右側のビスコが撃つ2WAYのワイド緑弾は、その場から動かなければ当たらない（2）。ラストの2編隊の弾幕は、大きく避けず少しずつ移動すること（3）。



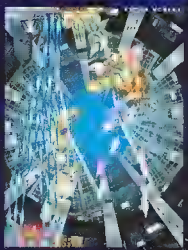
弾数は多いが、5WAY紫弾の中央だけ避ければOK。右側からのワイド緑弾は動かなければ当たらない。



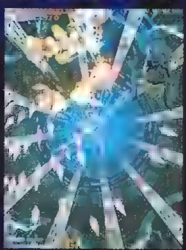
左右同時の弾幕も基本は同じなので、5WAY紫弾の中央に注目。横or縦に少しずつ移動すれば問題無し。

エリアB　メスカル＆ピンガ混成編隊

ピンガ編隊を抜けると、メスカル＆ピンガの混成編隊と回転レーザーを撃つレツィナが出現する。左右＋上方から交差するメスカル＆ピンガ編隊は、いずれか一方を出現と同時に破壊するのが安全確実（4、7）。レツィナの回転レーザーに当たらない画面下部の中央辺りをキープして、上方からのメスカルorピンガ編隊を優先的に破壊していこう。



上方から出てくる編隊は、優先的に破壊するのが基本。慣れてきたら式神攻撃で左右のレツィナも破壊。



広範囲をカバー可能なバトゥ式などは、正面の編隊を撃ち漏らさなければ画面下よりも上の方が安全だ。

エリアC　ビスコ編隊＆シードル地帯

セクション1の後半には、最終ステージ専用の大型機・シードルが出現する。ソーテルヌより一回り小さいが、耐久力が高いのでハイテンション攻撃→式神攻撃が基本。斜めにレーザーを発射されると厄介なので、出現位置で待ち構えて手早く破壊しよう。なお、1～2機目と同時に出現するビスコ編隊は、シードル破壊後でも十分間に合うぞ（10～13）。



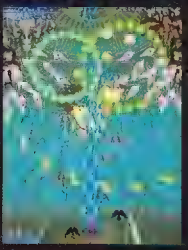
式神攻撃だけで破壊が間に合わなければ、自機狙いのフレア弾でハイテンション攻撃→式神攻撃を使おう。



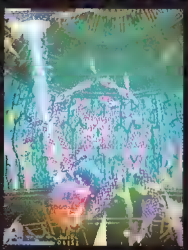
同時出現の3～4機目は、逃しやすい左奥を優先破壊。素早く右側正面に移動してレーザー回避（14～15）。

エリアD　ヴェルモット地帯～追加エントリー

ボス前のヴェルモット＆メスカル編隊は、全方位緑弾を撃つメスカル編隊を優先的に破壊（16）。ショット重視でも多少は全方位弾を撃たれてしまうが、これを意識するだけで弾幕密度は確実に下がる。左右のヴェルモットは、慣れるまで無視して構わない（17～24）。道中の早回しに成功すれば、シードルが追加エントリーされるぞ（25～26）。



ヴェルモットも破壊できれば理想的だが、難度はキャラ性能次第。クリア重視なら無視して構わないぞ！



しっかりと道中を早回しできていれば、ボス前にシードルが追加される。式神攻撃でコインを回収しよう。



ザコ敵紹介とマップの見方　マップ上の各記号は、敵機の種類と出現順を示している。ステージ攻略の欄外で、マップ上の表記（記号）とともに敵機の解説を掲載しているので、チェックしてほしい。なお、各ザコ敵機はセクションやエリアで異なる攻撃を持つ。

各セクションのボーナスザコ　『式神の城III』では、新要素として各セクションの道中いずこかに1機だけ、1,000,000Pts.／コイン枚数25枚のボーナスザコが配置されている。見た目だけでは判別不能なので、その位置はマップ上に赤色でマーキングしておく。



STAGE 5-1 BOSS

城島 月子

玖珂 光太郎の義理の妹にして許婚で、幼い頃から家族として育った、病弱で可憐な少女。小夜の持っていない全ての要素を持っており、ふみこが密かに排除してやろうと思っている女である。光太郎に優しく細い手を伸ばして誘惑する。

■BOSS DATA■

名称	得点／コイン枚数
本体	0Pt.／15、15、15、20、25、30
第2段階腕部×2	1,000,000Pts.／10
第3段階腕部×2	1,000,000Pts.／25

三日月弾の判定にご用心!?

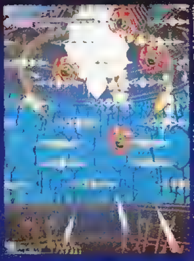
これまでのボスと違って、全3段階（6形態）もの攻撃形態を持つ月子。その特徴ともいえるランダム軌道の三日月弾は、当たり判定が大きい上に運要素まで絡む、厄介な弾幕となっている。

この三日月弾を繰り出してくる攻撃形態は、1段階目の第1形態と第3形態。スタート直後の第1形態は、ある程度までならパターン化が可能。攻撃パターン①中は回避に専念して、パターン②できっちり倒していきたい。もう一つの第3形態については、ボンバー攻撃を使った安全確実な速攻パターンで、手堅く倒していこう。

また、2～3段階目の第5形態と第6形態の攻撃パターン②は、回避に慣れが必要。特に後者は運要素が絡むため、ストックに余裕があればボンバー攻撃で安定してしまってもいい。



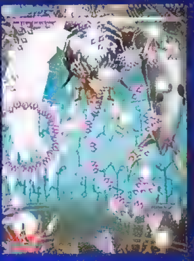
第1形態は左端からスタートすると、回避動作をパターン化しやすい。落ち着いて弾道のすき間を見極めよう。



攻撃力の高いキャラであれば、第5形態は本体に張り付いて槍型ビットを数回避けるだけで速攻クリア可能。



第2段階の腕パーツは、第4形態のレーザー照射中のみ破壊可能。余裕があれば式神攻撃で破壊しておきたい。



第3段階は、第6形態が始まった直後に片腕を壊すのがオススメ。余裕があれば逆側の腕パーツも狙っていこう。

ボンバーでダメージ調整

当たり判定の大きい三日月弾のランダム軌道が厄介な第3形態は、ボンバー1発で安全確実に抜けるのがオススメ。高性能な薙乃や零香などは2割～3割、扱いにくい玄乃上やバトゥでも4割ほどハイテンション攻撃や式神攻撃で減らしておけば、ボンバー終わり際の無敵時間を使って安全確実に8倍破壊＆コイン回収を狙えるぞ。



キャラによって調整方法は異なるが、スタート直後にショットや式神攻撃で粘ってケズるのが基本。

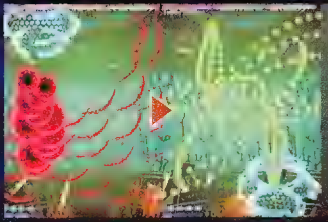


所定のゲージ量をケズったら、後はボンバー↓式神攻撃。何度か試してダメージ量を把握しよう。

形態ごとの攻撃パターン一覧

第1形態（第1段階）【①→②→①……】

①全方位三日月弾→収縮弾×2セット
②分身攻撃（3WAY緑連射弾×4）



パターン①は、三日月弾と収縮弾のコンビネーション弾幕。自機の縦座標に応じた横移動から三日月弾を撃つので、画面端に誘導→逆側に移動しながら広い場所を見つけて抜ける。分身を繰り出すパターン②は、本体のみ体当たり判定あり。画面下で本体に注意しながら、降ってきた緑弾を回避しよう。

第2形態（第1段階）

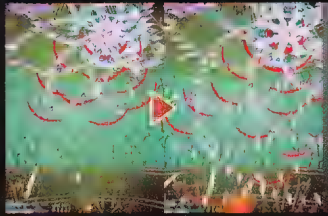
①らせん緑連射弾＋全方位くさび状紫



左右に展開したビット×2からのらせん緑連射弾に加え、本体は全方位へのくさび状紫弾を発射（一定ダメージで弾数が増加）。スタート直後に本体へ貼り付けるため、ハイテンション攻撃→式神攻撃が基本となる。ただし、動き始めるときは必ず下がってくるので、体当たりをくらわないように注意。

第3形態（第1段階）

①螺旋紫連射弾＋扇状ランダム三日月



本体正面に撃ち出す三日月弾が厄介な形態。判定が大きい上に軌道がランダムなため、正面で撃ち込めるかが運に左右される。確実な対処法は、撃ち込みor式神攻撃→ボンバー→式神攻撃での破壊（上記カコミ参照）。なお、第3～第4形態への移行時は、ボス破壊扱いで本体の判定が消えてしまう。

第4形態（第2段階）

①らせん緑弾幕＋紫連射弾→歪曲レーザー



断続的な自機狙い紫連射弾×2＋らせん緑連射弾のコンビネーション弾幕で、一定時間が経過すると歪曲レーザーが追加される。落ち着けば回避自体は難しくないが、自機位置によってボス本体が傾斜。歪曲レーザーの照射中は傾斜方向が維持されるため、反対側に大きく切り返せないので要注意！

第5形態（第2段階）

①槍型ビット攻撃×46セット



少しずつ間隔が狭くなっていく、槍型ビットの体当たり攻撃。序盤は間隔が広く、ボス本体に密着した状態でハイテンション攻撃→式神攻撃の速攻破壊が狙える。攻撃力が乏しいキャラは長期戦になるので無理は禁物。間隔が狭くなってきたら、斜め後ろに移動しながら一列ずつ確実に抜けていこう。

第6形態（第3段階）【①→②→①……】

①全方位紫弾×2＋ランダム落下弾
②増殖フレア弾幕（5WAY紫弾）



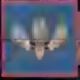
まず攻撃パターン①は、全方位紫弾を撃つ腕パーツの左右いずれかをスタート直後に破壊。後は逆側からの全方位紫弾とランダム落下弾に注意しながら本体へ撃ち込み。攻撃パターン②は、ランダム軌道のフレア弾から5WAY紫弾を発射。画面下をキープしつつ、密度の低い部分を抜けよう。



ピスコ（Pisco）
スコア：2,390Pts.　コイン枚数：1



メスカル（Mezcal）
スコア：7,940Pts.　コイン枚数：3



ピンガ（Pinga）
スコア：7,100Pts.　コイン枚数：1

SECTION 2

タイトル表示が無いセクション2は、真の姿を表した巨大な悪夢上を進んでいく特殊なステージ。青い石で区分けされたエリアを抜け、最終ボスとの決戦に挑め!!

青い石で区分された四つのエリアで構成されるセクション2は、各エリアごとにザコ戦とボス戦が繰り返される。スコアに大きく差が出るのは早回し可能なピスコ編隊だが、せん滅能力の高いキャラ以外だと、ボーナスザコを出すのは困難。青い石を8倍で破壊して、ボスまでにライフを回復させたい。



セクション1のクリアボーナスが無く、道中のザコが少ないので、青い石でしっかりスコアを稼ぎたい。



ボーナスザコが出現するポイントは、早回し可能なピスコ4編隊目の左隅。タイムはかなりシビアだ。

青い石を破壊せよ！

各エリアの最後に設置された青い石は、タイマーと体力ゲージが表示される、ボス扱いのパーツ。ただし、通常のボスと違ってタイムボーナスは無く、破壊しても敵弾が画面上に残る。

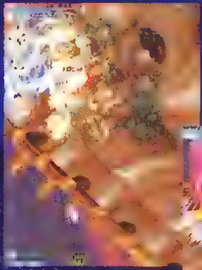
名称	得点／コイン枚数
青い石	8,000,000Pts. ／ 20



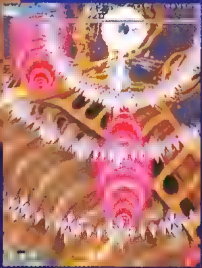
エリアA　ピスコ編隊×4セット～青い石①

スタート直後のエリアA道中には、自機狙いの紫弾を撃つピスコ編隊×4が出現。このエリアのみ早回しが可能で、無秩序な1編隊目に続いて、縦配列→∩配列→⊡配列の4編隊まで追加エントリーされる。キャラによってはかなり厳しいが、ショットなどをうまく使ってボーナスザコを狙っていきたい。

青い石①の攻撃に対しては、正面位置をキープしながら全方位紫弾幕の間隔が広がる画面下での回避が基本。レーザー爆撃がどこを通るかはランダムだが、当たり判定がある爆風の発生まで時間があるので、焦らなければ問題無し。ただし、近距離タイプの式神攻撃で破壊するのは難しいので、クリア重視なら無理せずショットでの8倍破壊を狙おう。



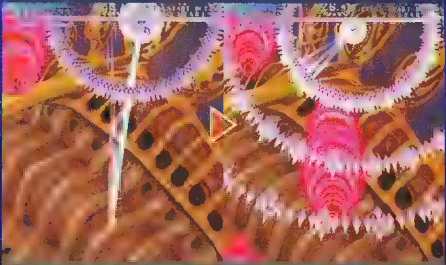
ピスコ編隊の紫弾は正確な自機狙い弾。弾数は少なくパターン化しやすいので、可能であればボーナスザコを狙っていこう。



基本は正面をキープしてのハイテンション攻撃だが、光太郎や玄乃丈などは、式神攻撃メインで回避に専念するのもアリ。

青い石①　攻撃パターン

全方位紫弾幕＋レーザー爆撃

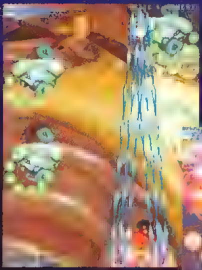


中央右寄りに位置した青い石から全方位紫弾＋ランダムのレーザーが通った軌道上を爆風状の連射弾が通過。レーザー通過～爆風到達までにタイムラグがあるので、レーザーが自機の側を通っても、焦らずに軌道上から退避すれば問題無い。

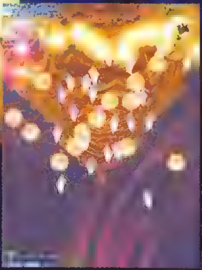
エリアB　チャン編隊×3セット～青い石②

次のエリアB道中には、全方位緑弾を撃つチャンが3機×3セット出現。ザコが出現するエリアでは最もコイン枚数が多いので、ボンバーのストック数に余裕があればハイテンションMAXを使うのもあり。1～2セット目を泳がせた状態で発動すれば、青い石②までハイテンションMAXの効果を持ち越せる。

左右に二つある青い石は、耐久力ゲージが共有なのでどちらに撃ち込んでもOK。ハデな弾幕に押されて下がってしまいやすいが、青い石の真下辺りは蛇行軌道の赤弾に当たらない。ある程度の慣れと練習は必要だが、この位置をキープしながらランダムで降ってくる紫弾を回避するのが基本となる。破壊した後は、残った紫弾での8倍回収も忘れずに。



ボンバーストックは最終ボス用に最低1発を残せばOK。余らせるよりはハイテンションMAXに使ってライフの回復を図ろう。



たまに手前で蛇行する赤弾には要注意！　紫弾が密集した場合は無理せず後ろに下がり、体勢を立て直すと回避しやすい。

青い石②　攻撃パターン

増殖フレア弾（ランダム紫弾）＋蛇行赤弾

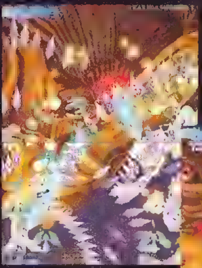


左右二つの青い石から蛇行しつつ降りてくる赤弾＋横方向に撃ち出された増殖フレア弾のコンビネーション弾幕。赤弾は雷型エフェクトで数珠状に連なっているが、このエフェクト自体は当たり判定が無く、触れてもミスにはならない。

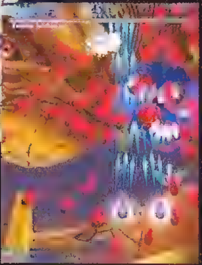
エリアC　ピンガ＆メスカル編隊～青い石③

ザコが出現するエリアの最後は、ピンガ＆メスカル編隊が前方→後方の順で出現する。ここは左右いずれかのピンガ×2機を破壊して、逆側のピンガが撃った緑弾を画面上部で回避。以降は後方からメスカル編隊が紫弾を連射しつつ移動してくるが、画面上部で回避に専念していけば特に問題は無い。

青い石③の攻撃パターンは、初めて見ても簡単に回避可能な、難度の低い弾幕。近距離タイプの式神攻撃で倒すことはやや難しいが、倒すだけなら全エリア中で最も簡単だろう。唯一の要注意ポイントは、青い石③との戦闘中に出現する、メスカル編隊の攻撃。自機狙いの変則5WAY紫弾を撃ちながら直進してくるので、しっかり距離を取って避けよう。



後方から上がってくるメスカル編隊を破壊しようと思わなければ、紫弾に追い詰められる直前でボス演出となり、敵弾が消滅。



タイムを残してもスコアに反映されないので、余裕があればメスカルで稼ぐ。時間経過とともに出現サイクルが早くなるぞ。

青い石③　攻撃パターン

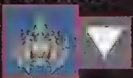
3方向黒炎弾＋メスカル編隊



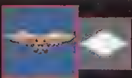
中央近くの青い石からの攻撃は無く、その下に生えた両腕の位置から放射状に広がる黒炎弾＋画面上方からメスカル編隊が出現。黒炎弾の弾速は遅いが、メスカルが撃つ変則型の5WAY紫弾に重なると隠れて見にくくなるので注意すること。



レツィナ(Retsina)
スコア：11,920Pts.　コイン枚数：10



ヴェルモット(Vermouth)
スコア：186,800Pts.　コイン枚数：10

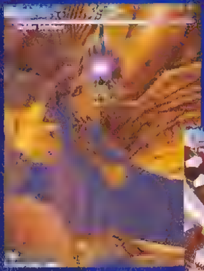


シードル(Cidre)
スコア：197,200Pts.　コイン枚数：25

エリアD　青い石④

ボス前となるエリアDは、道中にザコ敵が一切出現しない空白のエリア。この間に残りライフ数のチェック＆スコアを計算して、ボス戦で使用可能なボンバーのストック数などを確認しておくといい。

青い石④の攻撃に対しては、意外に耐久力の高い水晶弾をショットで攻撃しながら、回避に専念するのが基本。同時に全方位の変則紫弾幕を左右へ切り返していくことになるが、紫弾は先端側に当たり判定が設定されている（前号参照）。そのため、前後の間隔が狭い場所を抜ける際は、紫弾の後方を抜けるように意識すればミスしにくい。この際、画面下に多少のスペースを残しておけば、とっさの場合にも後方へ下がって仕切り直せるので忘れずに。



エリアDの道中はザコが出現しない休憩ポイント。ここで残りのライフ＆ボンバー数をチェックし、最終ボス戦に備えよう。



水晶弾の軌道に注意しながら紫弾幕を切り返す際は、自機のハイテンション表示を目安に、紫弾の後方を抜けていくこと。

青い石④　攻撃パターン

全方位変則紫弾幕＋水晶弾



画面中央の青い石が撃つ全方位の紫弾幕に加えて、自機座標を狙って撃ち出される水晶弾が厄介な攻撃パターン。紫弾幕は少しずつ間隔が狭くなるので注意。正確に自機を狙って飛んでくる水晶弾は、ショットや式神攻撃で破壊できる。

STAGE 5-2 BOSS

Nightmare －月子・最終形態－

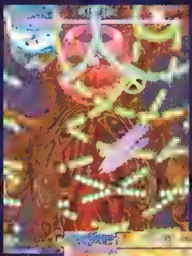
最終決戦である月子の最終形態は、持久戦になると厳しい。しっかり撃ち込み短期決戦を目指せ！

名称	得点／コイン枚数
本体	8,000,000Pts. / 30

ビット破壊でバリアを除去

多彩な攻撃パターンを持つ月子の最終形態は、護衛ビット破壊後に時間経過で攻撃パターンが変化。効率良くダメージを与えていけば、攻撃パターン⑤（ループ）を見ずに倒すことも十分に可能だ。

とはいえ、まずは護衛ビットを破壊しないと話は始まらない。確実性を優先するのであれば、護衛ビット用にボンバー1発を残しておくのが無難な選択だ。攻撃パターン①以外では、アドリブが必要な攻撃パターン②もミスしやすいポイント。ボンバーストックが余っているようならば、惜しまずに使って少しでもボスの耐久力ゲージをケズっていきたい。

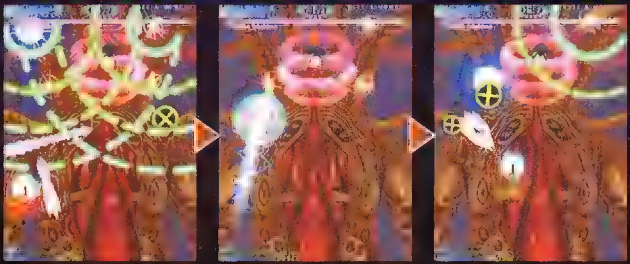


片側のビットさえ破壊できれば、後は簡単。キャラ性能に合わせてパターン化しよう。



ボンバーストックを残しても意味無し。ミスしやすいポイントで放出して確実に倒そう。

CHECK POINT　ボンバーでビットの片側を速攻破壊！



放っておくと画面上が弾だらけになる攻撃パターン①は、奥側に展開した護衛ビット一つをスタート直後に破壊できるかが勝負の分かれ目。ハイテンション攻撃or式神攻撃での破壊が理想だが、安全に行くならスタート直後に撃ち込み→ボンバー攻撃で片側二つを破壊してしまおう。

四つの護衛ビットについては、奥の二つが扇状の緑弾、手前の二つが自機狙いの連射紫弾を撃ってくる。これらをすべて破壊するまでは、ボス本体に一切ダメージを与えられない。

BOSS PARTS DATA

名称	得点／コイン枚数
護衛ビット	1,000,000Pts. / 10

攻撃パターン①

本体左右に展開した四つのビットからの扇状緑弾＋自機狙い連射紫弾のコンビネーション弾幕。緑弾のすき間を移動していくパターンも組めるが、スタート直後に左右奥の緑弾ビットを一つ破壊する方がオススメ。慣れるまでは、ボンバー攻撃1発で安定させよう。



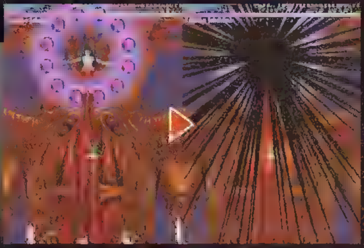
攻撃パターン②

ボス周囲のビットから、紫弾を撃つプレートが次々と繰り出される攻撃パターン。序盤と中盤に2回ほど弾幕が厚くなるポイントがあり、基本的には見て回避するしかない。自信が無ければ2発分余計にボンバーを残しておき、これらのポイントで使うのが無難だ。



攻撃パターン③

攻撃パターン③は、絶叫とともにボス本体から攻撃判定を持った放射状のエフェクトが拡散。この絶叫攻撃は開始時の自機座標に依存しており、絶叫直後に動かなければ基本的に当たらない。ただし、微妙に座標がズレるので近付き過ぎると危険なことに注意！



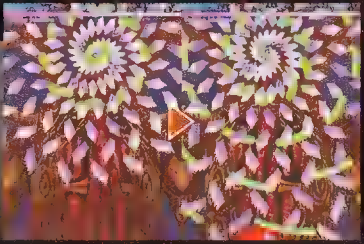
攻撃パターン④

攻撃パターン④は比較的素直で、ボス周囲を高速回転するビットからのバラまき紫弾のみ。距離を取っていれば回避は難しくないので、画面下のボス正面をキープしてダメージを与えよう。しっかり撃ち込めば、この攻撃パターン中にボスを倒すことが可能だ。



攻撃パターン⑤

[illegible]る攻撃パターン⑤は、紫弾の流れに沿っての移動が基本。逆回転の緑弾ですき間を塞がれた場合は、無理に大きく回避せず緑弾のすき間に座標を微調整。素早く前方に抜けて、紫弾に挟まれ始めたら左側に切り返していこう。



式神調書 [illegible]

2-1ボスが難関

SCORE ATTACK

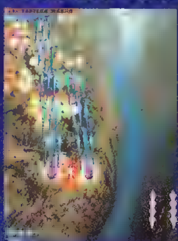
～稼ぎ攻略～

STAGE 2 アルカランド渓谷へ 森林

ステージ2はセクション1、2共に道中は短めながら、左右端など撃ちにくい位置に出現する敵機が多い。出現位置をしっかり覚え、素早く破壊することが重要だ。2-1ボス第2形態のパーツもなるべく狙うべし。

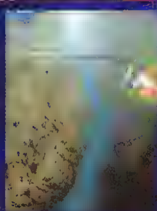
SECTION 1

セクション1は、序盤で左右端に出現するジンをなるべく逃さず撃つことがポイント。キャラによっては何度も大きく切り返す必要がある。レツィナの紫針弾をなるべく真正面に撃たせないよう、意識して動きを調整しよう。



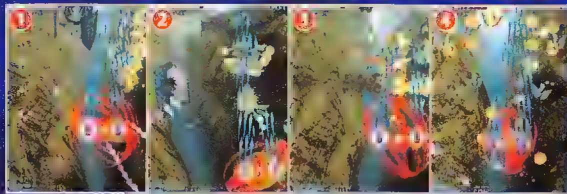
ボーナスザコ編隊は、ハイテンションMAX（以下HTM）の切れ目が重要。大きく動いて数をさばいていこう。

最速でミスできる場所



「STAGE 2-1」の「T」の高さで右端に居れば、最初のビスコに体当たり可能。ボス撃破までのエクステンド回数とボンバー配分を考え、必要ならつぶしておこう。

オススメHTMポイント



①はジン編隊に合わせて発動し、左右に切り返しながら撃つ。攻撃範囲が狭く式神攻撃中の移動速度が遅いキャラは、通常移動も駆使しよう。②は右下のメスカルに合わせる。レツィナは左中段から右下へゆっくり移動する。メスカル重視で。③と④は②から連続使用。③のメスカル×15は右→左、左→右、5機同時の順に出現。撃ち漏らさないように。

道中でHTMを使う目安は4回。1-2クリア時に14億点以上なら、1-2ボスでの故意のミスによる増加分も含め、ボンバーのストックが3発残っているはず。もちろん、キャラや点効率によってパターンは変わってくるが、③のポイントまでに18億点に達し、4回使用するのが基本方針だ。

さらにボスでの使用を考える場合、第2形態までに22億点に達しないようなら開幕で1ミスしよう。これでボス戦で使用するボンバーを捻出できる。

BOSS カニャンガ

第2形態が鬼門

第2形態はパーツ破壊が難しい。各パーツは破壊前に半壊するので、これを目安に赤弾で8倍破壊したい。刀での攻撃時は反対側の肩が開くので撃ち込みチャンス。刀にカスれば8倍破壊しやすいが、回収は困難。効率良く破壊できるならHTMで形態破壊まで持ち込み、時間と倍率が安定しない場合はさっさと飛ばそう。

刀→肩の順に破壊する



パーツは刀と肩がそれぞれ2対あるが、必ず刀を先に破壊するようにしよう。



刀が残った状態で肩を破壊してしまうと刀も消滅。パーツ一つ分のコインを損することに。

HTMを使って破壊



遠距離形の式神攻撃を持つキャラは、肩と刀に均等にダメージを与えて半壊状態にしておく。



本体にも少し撃ち込んでHTMを使用。四つのパーツと形態破壊コインをすべて8倍で回収できる。

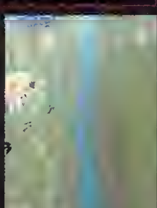
SECTION

セクション2は全面中で最も短いステージで、開幕のメスカルからHTMを連続して3回使えば、早回しのメスカルラッシュになる。チャンや後半で真っすぐ飛来するメスカル編隊の撃ち方によって、早回し効率が変わるぞ。



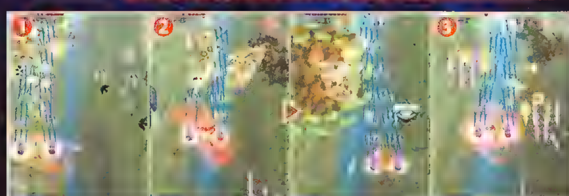
ボーナスザコは覚えていないと逃がしやすい。レツィナとともに右端に出る、3編隊目のビスコだ。HTMを合わせよう。

最速でミスできる場所



「STAGE2-2」の「G」のやや上、左端付近が最速ミスポイント。ただし、後続のメスカルを逃がすことになるため、ミスしなくても足りるよう調整しておきたい。

オススメHTMポイント



①は開幕のメスカルに合わせる。右側の編隊後列さえ素早く倒せば早回しには影響が無いので、HTMの無駄な時間が無いよう引き付けて発動しよう。①でボーナスザコをぎりぎりで破壊し、その回収に合わせて2回目を発動するのがオススメだ（②）。③はそのまま連続で使用する。最後のメスカルは左→右、中央、左、右という順に出現する。

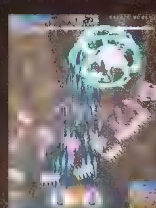
ミスする必要が無ければ、最初のメスカルに合わせてHTMを使おう。注意したいのは、どのタイミングでHTMが切れるか。ボーナスザコはきっちり12倍破壊＆8倍回収したいので、敵機の処理スピードを計算して発動タイミングを調整しよう。その後はほぼ連続で使用すればいい。

3面以降を考慮してオススメHTMポイントは3カ所にしてあるが、エクステンド効率によってはもう1発（このステージに限らずここまでの過程で）使ってもいい。

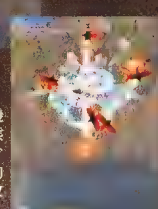
BOSS 壬生谷 志功

速攻で破壊せよ！

第1形態はハイテンション攻撃をひたすら撃ち込み、寸止めして形態破壊コインを本体回収。できるだけ正面を維持するのが大切だ。第2形態は素早く破壊できるキャラは前に出て、本体かヤタにカスる。最終形態は前方で小ヤタを回避。2ミス＆体力調整して重なって、破壊時のコインを8倍で回収しよう。



第1形態はボスの動く方向を注視。左右に往復するので、これに合わせて正面をキープだ。



攻撃力の高い機体は、第2形態でタイムを稼ぐために、積極的に前に出て速攻破壊しよう。

[illegible]コインの[illegible]倍率と換算タイム

倍率	スコア	換算タイム
×1	60万Pts.	0.67
×2	180万Pts.	2
×3	360万Pts.	4
×4	600万Pts.	6.67
×5	900万Pts.	10
×6	1,260万Pts.	14
×7	1,690万Pts.	18.78
×8	2,640万Pts.	29.33

高倍率を出せるなら時間をかけてもいい。急ぐあまり倍率を下げるのは避けたい。

[illegible]に放出したコインで取得点が[illegible]られないことはお伝えしたが、[illegible]から出現するコインも[illegible]。スコアをあまり稼ぐつもりが無い人でも、ハイテンション[illegible]に HTMを使うときは、事前になるべく[illegible]万点まで[illegible]ておくようにしよう。通常攻撃メインでも、取得点が1万点なら点効率（＝エクステンド回数）はかなり変わってくるぞ。

式神タブロイド 参式

スコアトライアル 第1回中間発表!!

ついに受付が再開されたスコアトライアル。第1回中間締切は、再開から間が無かったため申請が少なめ!? まだまだ受付中なのでドンドン申請してほしい。

二人[illegible]プレイ

1位	10,296,952,100	服部
2位	9,081,343,480	4研 EPM
3位	8,000,104,640	TKH
4位	6,782,584,690	福島劣人
5位	6,671,150,680	まっきー

玖珂 光太郎

壱式		
1位	8,831,621,120	ひさ
2位	8,748,924,570	YOS.K
3位	8,317,918,300	KOH
4位	7,059,678,930	BRN
5位	6,431,630,020	MTK.
弐式		
1位	8,742,645,380	ODEN@勤務中
2位	8,684,567,060	じぇす
3位	8,544,378,060	E.DO
4位	8,054,102,470	シャロン・レイスロード
5位	8,038,455,120	LION☆薫朗

日向 玄乃丈

壱式		
1位	8,044,903,810	KENO
2位	7,520,770,240	YU
3位	7,410,091,190	遺跡ロボ
4位	7,327,318,950	こいでさん
5位	5,845,334,970	月神 あずま
弐式		
1位	7,988,683,280	RLF@すいむそー狂
2位	7,439,147,580	うどんぐりす
3位	5,060,381,750	チキンみそじ@ UMA
4位	4,381,319,110	大佐
5位	3,901,891,190	BRN

ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン

壱式		
1位	7,314,823,820	飽きました
2位	6,223,151,690	M木
3位	6,214,628,990	貝
4位	4,846,772,010	(・∀・)<肉大好き!!
5位	3,458,315,090	T.T
弐式		
1位	5,910,336,800	KY-OKtPM-N.S
2位	4,905,753,570	黒鹿
3位	4,578,519,580	執事ロボ・むーちゃん
4位	2,079,014,190	CKUN
5位	2,060,749,250	BRN

ロジャー・サスケ

壱式		
1位	9,448,706,020	あおい
2位	8,867,076,430	さかさたまご
3位	6,142,036,830	YOC
4位	5,076,040,850	福島劣人
5位	3,596,016,010	ワイズフォーメン
弐式		
1位	9,256,820,160	カレー工場
2位	5,384,120,300	福島劣人
3位	3,607,209,630	BRN
4位	1,162,815,980	サギ
5位	855,566,710	N2N

エミリオ・スタンベルク

壱式		
1位	8,383,008,580	DASI@あいりー
2位	7,319,583,990	福島劣人
3位	4,893,537,560	石少
4位	4,532,478,560	MiN
5位	4,379,796,170	きもきも〜ん
弐式		
1位	8,373,486,070	うどん F.K
2位	7,047,157,800	HKTR2
3位	7,009,413,910	Qざく
4位	6,503,129,710	おじさん@やる気ねーよ
5位	6,229,295,110	龍川水城

バトゥ・ハライ

壱式		
1位	7,893,006,510	さらーとの人
2位	7,850,329,480	はむ
3位	5,081,342,710	のみ放題
4位	3,608,550,800	BRN
5位	3,295,385,540	COU
弐式		
1位	10,465,266,950	KTN
2位	8,318,815,230	YU
3位	7,981,064,610	BMW-殺-REA-MHR?
4位	7,760,870,270	コロクル@某掲示板宣伝中
5位	6,524,147,950	TF

金 美姫

壱式		
1位	9,846,850,680	神宮寺成美
2位	6,792,036,240	つぃ〜
3位	5,879,047,620	BRN
4位	2,832,583,100	URA
5位	2,765,464,850	パチェラ
弐式		
1位	8,582,928,630	三流亭大厩
2位	8,269,915,720	takl
3位	7,706,270,650	ディス
4位	6,237,046,580	TYL-PST!-O7ZO
5位	3,388,713,350	BRN

[illegible]

壱式		
1位	9,684,834,160	中
2位	9,367,343,630	ブラビ
3位	9,041,702,590	G.K7
4位	9,001,402,420	カズヤ
5位	8,955,384,380	あ@
弐式		
1位	8,455,237,070	ザ・ワールド
2位	8,382,198,820	とみやま K
3位	6,741,314,600	KENO
4位	4,670,596,890	BRN
5位	2,405,714,570	shiruphee

伊勢 薙乃

壱式		
1位	9,360,465,010	モサ太
2位	8,589,001,290	ゆー
3位	7,306,094,420	BCD
4位	7,094,548,740	芝村葬祭
5位	7,006,129,350	LEy
弐式		
1位	10,010,421,370	エレン・カーソン
2位	8,684,518,820	CDA
3位	8,469,101,170	あおい
4位	8,020,234,430	GLAD
5位	8,012,599,120	執事ロボ・むーちゃん

ミュンヒハウゼン

壱式		
1位	4,566,525,170	BRN
2位	562,820,140	剣閃丸(永遠の初心者)
3位	187,301,420	K.O
4位	400	善一
5位		
弐式		
1位	4,186,326,830	BRN
2位	180	善二
3位	—	—
4位	—	—
5位	—	—

イラコンもいよいよ中盤突入! 第2回選考作品&受賞作公開!!

最終締め切りを6月19日に控え、イラストコンテスト戦線はスコアトライアルに負けじとさらに加熱中! 今回も応募作の中から珠玉の優秀作と、アルファ・システム公認の受賞作3点を紹介するぞ!



(神奈川県 葵ひなた君)
☆三者三様、垣間見える運命。物語を集約した見事な一枚です!



(富山県 伽月さん)
☆新キャラ中、一番人気の美姫嬢! ぜひ二人同時プレイで幸せな結末を!

たかなぎ優名賞

賞品:たかなぎ先生サイン入り色紙



(東京都 QQQ君)
☆着眼点がイイですね。やけに美味しそう。ゆかりも元気良くかわいいです。
(たかなぎ優名)

是空とおる賞

賞品:是空先生サイン入り色紙



(京都府 冬虫夏草君)
☆動き、奥行き、世界観の解る情景。僕はこんなに上手く描けません。
(是空とおる)

優秀賞

賞品:開発スタッフ寄せ書き入り「AlfaSystem Design Works」



(東京都 貝瀬君)
☆ラスボスを越えるムズさ、と皆から恐れられるカガチ。殺気が伝わる絵ですね。
(アルファ・システム 須田)

締切間近!! 応募要項は85ページに!

ポイントを押さえて勝利をもぎ取れ!!

SOULCALIBUR III ARCADE EDITION

新バージョンへ移行して1カ月。細かい変更はあるが、基本的には同じ感覚で楽しめるはず。今回は局地的な攻防と、定番のキャラ別攻略をお届け!

ソウルキャリバーIII アーケードエディション
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：剣劇対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2006年4月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246、SYSTEM256対応

コマンド表記について

記事中のコマンドはすべてキャラクターが右向き時のものです。コマンド表記の意味は以下の通りです。

○：ボタンを押す
●：ボタンを押しっ放し（ホールド入力）
⇨：レバーを短く入力
➡：レバーを入れっ放し
☆：レバーをニュートラルに戻す
＋：同時押し
Ⓐ Ⓑ：スライド入力（左記の場合は、Ⓐを一瞬押した後にⒷを続けて押す。「タタン！」と素早く入力）

これさえ覚えれば怖いもの無し!! リング際での攻防 Vol.2

状況別のリング際対処法解説と警戒すべき投げ技を紹介。よく対戦するキャラの投げ抜けすべきボタンだけでも覚えておけば、いざというときに役に立つぞ。

Text：OYZ

立ち状態での対処法

リング際に追い詰められた場合は、立ちガードが基本。無理に暴れたり8WAY-RUNをすると、不用意な技をくらいやすい。じっくりと立ちガードでガマンし、自分のターンが回ってきたときに、前進する技や8WAY-RUNで移動しよう。このとき、下段の攻撃は見てからしゃがみガードできれば理想的。ガードに集中すれば、その確率も上がるはずだ。なお、立ちガード中に注意するのが、リングアウトを狙える投げの存在。下表にまとめたので参照してほしい。



リング際は立ちガードに集中する。安全第一でいこう。



立ちガードしつつ、投げ抜けも意識。ラファエルなら[illegible]だ!

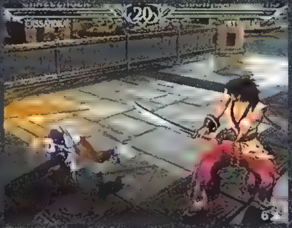
ダウン状態での対処法

リング際でダウンした場合、すぐに起き上がらないことが肝心。ごく一部の技を除きダウン中の追撃ではリングアウトにならないので、位置関係を重視しよう。

そこでオススメが横転。ボタンを入力or3回連続で横転しなければ、ダウン状態をずっと維持できる。これで安全な位置まで移動してから起き上がるといいぞ。



ダウン中なら浮かせ技をくらっても吹き飛ばない。ダメージよりも位置関係を重視。



横転はダウン状態を維持できる。軸をズラしつつ、安全な位置で起き上がるといい。

リング際で警戒したい投げ技

キャラ	技コマンド	投げ飛ばす方向
リ・ロン	Ⓐ＋Ⓖ	真左方向
	Ⓑ＋Ⓖ	右斜め前方 ※注1
ファン	[illegible]	[illegible]
ティラ	Ⓐ＋Ⓖ	右斜め前方
[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible] ※注2
ザサラメール	Ⓑ＋Ⓖ	右斜め後方
[illegible]	[illegible]	[illegible]
アイヴィー	Ⓐ＋Ⓖ	背後方向
アスタロス	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
ヴォルド	Ⓐ＋Ⓖ	左方向
	背向け状態で[illegible]Ⓐ＋Ⓖ	右斜め前方
ラファエル	[illegible]	[illegible]
ジークフリート	Ⓐ＋Ⓖ	正面やや右方向
	しゃがみ状態でⒶ＋GorB＋Ⓖ	正面方向
ナイトメア	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
キリク	[illegible]Ⓐ+Ⓖ[illegible]Ⓐ[illegible]Ⓑ	右斜め後方 ※注2
タリム	[illegible]	[illegible]
ソン・ミナ	Ⓑ＋Ⓖ	正面方向
ユンスン	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
セルバンテス	Ⓐ＋Ⓖ	正面方向
ロック	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible] ※注3
吉光	[illegible]Ⓐ＋Ⓖ	背後方向
リザードマン	[illegible]	[illegible]

※Ⓐ＋Ⓖ投げはⒶで、Ⓑ＋Ⓖ投げはⒷで投げ抜け可能。コマンド投げの場合も同様。
※投げ飛ばす方向とは、投げた側の視点から見た方向です。

注1：最大まで段数が増えた場合（レバーとボタンを連打することで回避可能）
注2：追撃も含む。　注3：追撃方法により、落とす方向を変えられる。

SC III 辞典

ライバルに差を付けろ!!

一歩進んだ8WAY-RUN活用法

ソウルキャリバーの最も特徴的なシステムである8WAY-RUN。ただフィールドを自由に駆け回れるだけのシステムではない。これを使いこなすことで、さらなる強さを手に入れろ！



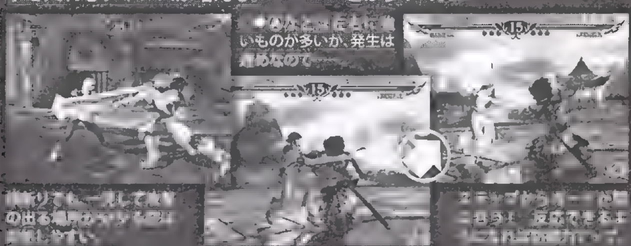
意識するだけでスカし確率アップ!!

対キャラ別オススメ避け方向

8WAY-RUNをするときに、ただ漠然と操作しやすい方に避けていないだろうか？ 各キャラの主力技には避けやすい方向がある。覚えておけば試合を有利に進められるぞ。

8WAY-RUNをするときのポイントは、相手のダメージ[illegible]の高いコンボ始動技を避けやすい方向に動くこと。相手の主力技をスカすことができれば、受けるダメージを減らせることはもちろん、反撃を入れるチャンスが増える。

また、左右共に強い技には一瞬レバーを入れて避けた後に、すぐさまガードをするのが有効。こういったタイプの技は発生が遅いものが多いので、8WAY-RUNをした後からでもガードが間に合うことが多いのだ。



■Ⓐなど左右に強いものが多いが、発生は遅めなので……

[illegible]

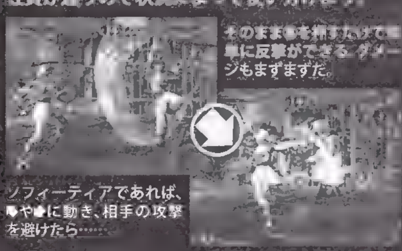
キャラ	オススメ避け方向	キャラ	オススメ避け方向
エイミ	時計回り	ジークフリート	時計回り
リ・ロン	反時計回り	ナイトメア	反時計回り
ファン	反時計回り	キリク	反時計回り
ティラ	反時計回り	タリム	反時計回り
雪華	反時計回り	シャンファ	時計回り
ザサラメール	反時計回り	マキシ	反時計回り
御剣	時計回り	ソン・ミナ	時計回り
タキ	時計回り	ユンスン	時計回り
アイヴィー	時計回り	ソフィーティア	反時計回り
カサンドラ	反時計回り	セルバンテス	時計回り
アスタロス	時計回り	ロック	反時計回り
ヴォルド	時計回り	吉光	時計回り
ラファエル	時計回り	リザードマン	反時計回り

[illegible]

避けてからの反撃

避けた後に素早い反撃でダメージを与えたい。オススメ反撃技およびコンボを紹介する。

8WAY-RUNで相手の攻撃を避けてからの反撃は重要なダメージ源の一つ。8WAY-RUNからじかに出せる技であれば素早く反撃が可能だが、キャラによってはダメージが低い場合も多い。そういう場合は一度レバーをニュートラルに戻して足を止め、□[illegible]などの浮かせ技で反撃するのが理想だ。これらのオススメ技を左の表にまとめたので参考にしてほしい。複数あるものは性質が違うので状況によって使い分けよう。

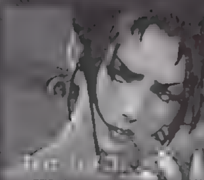


そのまま⬆を押すだけで簡単に反撃ができる。ダメージもまずまずだ。

ソフィーティアであれば、➡や⬈に動き、相手の攻撃を避けたら……

キャラ	避けたのを確認してからのオススメ攻撃
エイミ	⬉or⬋Ⓑ → ⇨➡Ⓑ+Ⓚ → ⇩⇦⇨Ⓚ.Ⓚ
リ・ロン	⬆or⬇or⬊or⬈or⬅Ⓑ+Ⓚ.Ⓐ連打
ファン	⬉or⬋Ⓚ → ⇨ⒷⒷ、⬉or⬋Ⓑ → ⇦Ⓑ
ティラ	⬉or⬋Ⓚ.Ⓚ → アップドラフト中にⒷ
雪華	⬉or⬋Ⓑ → [illegible]Ⓐ → ⬉or⬋Ⓑ
ザサラメール	⬉or⬋Ⓑ → ⬅Ⓐ+Ⓑ
御剣	⬉or⬋Ⓑ → [illegible]Ⓑ、[illegible]Ⓑ → [illegible]Ⓑ（少しホールド入力）
タキ	⬇or⬆Ⓑ → Ⓚ.Ⓚ → [illegible]➡Ⓚ、⬈or⬊Ⓚ → [illegible]Ⓐ+Ⓑ（受け身に確定する）
アイヴィー	（剣）⬅方向以外走り中にⒶ+Ⓑ → [illegible]Ⓑ、⬇or⬆Ⓑ、（鞭）鞭状態で⬋or⬉Ⓑ → 素霊が交代する（気）中にⒷ.Ⓑ.Ⓑ
カサンドラ	⬉or⬋Ⓑ → [illegible]Ⓐ.Ⓑ、[illegible]Ⓑ
アスタロス	⬇or⬆Ⓑ⬅ → [illegible]Ⓑ+Ⓖ、⬉or⬋Ⓚ
ヴォルド	⬋or➡or⬉Ⓐ+Ⓑ
ラファエル	⬉or⬋Ⓚ.Ⓑ
ジークフリート	⬉or⬋Ⓑ → チーフ・ホールド中Ⓚ
ナイトメア	⬉or⬋Ⓑ➡ → グリムストライド中Ⓑ
キリク	⬇or⬆Ⓑ → [illegible]Ⓑ
タリム	⬇or⬆Ⓑ➡ → エアソルト中にⒷ → 背向け状態でⒶ
シャンファ	⬇or⬆Ⓑ → ⬉or⬋Ⓚ.Ⓐ、⬉or⬋Ⓑ
マキシ	⬋or⬉Ⓑ → 玉衡中にⒷ+Ⓚ、⬆or⬇or⬋or➡or⬉Ⓐ+Ⓑ、⬋or➡or⬉Ⓑ+Ⓚ → [illegible]Ⓑ+Ⓚ
ソン・ミナ	全方向走り中にⒷ+Ⓚ → [illegible]Ⓚ（受け身に確定する）、⬋or⬉Ⓑ
ユンスン	⬋or⬉Ⓐ.Ⓚ → Ⓚ.Ⓚ、⬆or⬇Ⓑ → [illegible]Ⓚ
ソフィーティア	⬊or⬅or⬈Ⓑ → [illegible]Ⓑ、⬉or⬋Ⓚ → [illegible]Ⓑ、[illegible]Ⓑ[illegible]
セルバンテス	⬉or⬋Ⓑ → Ⓑ[illegible]
ロック	⬋or⬉Ⓑ → [illegible]Ⓑ、⬋or⬉Ⓚ → Ⓑ+Ⓚ、⬆or⬇Ⓐ.Ⓐ
吉光	⬈or⬊Ⓚ.Ⓑ、[illegible]Ⓑ → [illegible]Ⓚ
リザードマン	⬉or⬋Ⓑ → [illegible]Ⓚ、[illegible]Ⓑヒット時Ⓑ → [illegible]⬅Ⓚ

SCⅢ 事典 [illegible]



先行入力を生かして割り込め!!

雪華

中段に対応したインパクト技、瞬目・真盗鏡(Ⓐ+Ⓑ)での割り込みポイントを一挙紹介!!

瞬目・真盗鏡(Ⓐ+Ⓑ)で割り込める連係

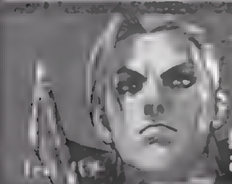
ガードインパクトと違って先行入力可能なⒶ+Ⓑ。右表を参考に、割り込み技として使っていこう。

キャラ	技コマンド
エイミ	B. B
	Ⓑ+Ⓚ.☆Ⓑ
	A. B シャスト
	Ⓚ.☆Ⓚ
リ・ロン	➡ Ⓐ.⇦Ⓑ.☆⇨⇨Ⓑ
	B.Ⓐ.Ⓐ.☆Ⓑ
	⇧Ⓑ.Ⓐ.Ⓐ.☆Ⓑ(ジャスト)
	B.Ⓐ.Ⓐ.☆Ⓑ(ジャスト)
	しゃがみ状態でⒷ.Ⓐ.Ⓐ.☆Ⓑ
	⬅Ⓑ.☆Ⓑ
ファン	A.A. B
	B.☆B
	⬆or⬇Ⓑ.☆Ⓑ(ジャスト)
ティラ	⬅A.☆A.☆A
	ランブリングロビン中K.B. B
	⬅or⬆K.☆K
	⬆or⬇A. B
	⬆or⬇B.☆B.B.…
	➡or⬆K. B

キャラ	技コマンド
雪華	A. A
御剣	Ⓐ.☆Ⓐ
	➡B. B
	⇦Ⓚ.☆Ⓑ(ジャスト)
	膚中にB. B(B)
	⬅or⬆Ⓑ.☆Ⓑ
タキ	Ⓐ.Ⓐ.☆⇨Ⓑ
	Ⓐ.Ⓑ.☆Ⓑ
	Ⓑ.Ⓐ.☆⇨Ⓚ
	Ⓑ.Ⓑ.☆Ⓑ
	立ち途中にⒶ.Ⓐ.☆Ⓐ
カサンドラ	⇧Ⓐ.☆Ⓚ
	Ⓑ.☆Ⓑ
	⇩Ⓑ.☆Ⓑ
	B+K. B
	➡B+Ⓚ.Ⓑ.☆Ⓑ
ヴォルド	⇩Ⓑ.☆Ⓑ
	B.☆B
	B.☆B
	⬅Ⓑ(2発目に☆)
	➡A+B. K
	立ち途中にB. B

キャラ	技コマンド	キャラ	技コマンド
アイヴィー	B. Ⓑ	マキシ	A.A.A. B
ラファエル	⬅A.☆B		⬅A.☆B
	B.B. B(ジャスト)		B. B.K
	Ⓐ.☆Ⓑ(ジャスト)		⇨Ⓑ.☆Ⓑ.Ⓑ
	フラッターハリング中にB. B シャスト		A+B(2発目に)
	プレパラション中にA.A. B ジャスト)	ソン・ミナ	A.A.☆B
ジークフリート	B.B. B		B. B
	Ⓑ.☆B.☆Ⓑ		⬅or⬆A.☆A
	➡K. B(ジャスト)		⬅or⬆K. B
	チーフホールド中A(2発目に☆)		⬆or⬇A.☆B
	⬆or⬇B. B	ユンスン	➡B. B
ナイトメア	A.A.☆B	ソフィーティア	A.☆B
	⇦Ⓐ.☆Ⓐ		⇩Ⓑ.☆Ⓑ
	立ち途中にA.☆A		or K.☆K
	⬆or⬇Ⓐ.☆Ⓑ		B+K. B
キリク	Ⓐ.Ⓐ.☆Ⓑ		⇨➡Ⓑ+Ⓚ.Ⓐ.☆Ⓑ
	Ⓑ.☆Ⓑ		しゃがみ状態で B. B
	⇦Ⓑ.☆Ⓑ	セルバンテス	Ⓑ.Ⓑ.☆B
	⇨➡Ⓚ.☆Ⓚ.Ⓑ		⇨Ⓑ.☆Ⓑ
	⇦Ⓐ+Ⓑ.Ⓑ.☆Ⓑ		⇦Ⓚ.☆Ⓚ
	Ⓑ+Ⓚ.☆⇨Ⓑ.☆⇦⇧⇩⇧⇨Ⓑ		立ち途中にⒶ.☆Ⓑ
	しゃがみ状態でⒶ+Ⓑ(3発目に☆)	ロック	⇨➡Ⓐ.☆Ⓑ
	⬆or⬇Ⓐ.☆Ⓑ		Ⓑ.☆Ⓑ
タリム	⬅A.☆A		B. .☆B
	B. B		A+B. K
シャンファ	⇨➡Ⓑ.☆Ⓑ	吉光	⇧Ⓐ.☆Ⓑ(ジャスト)
	A. A.A.B		K. B(シャスト)
	立ち途中にA.☆A		➡B+K.A+B.☆K
	⬅or⬆B(3発目に)		卍あくら中にA B. K
リザードマン	立ち途中にK.K.☆Ⓚ	アスタロス	B.☆B
	A. B		B . K(シャスト)

☆が割り込みポイント



華麗に避けてしっかり反撃!

ラファエル

避け技の使い方

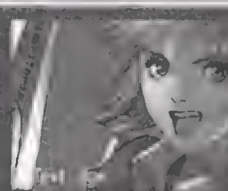
Ⓐ+ⓀとⒷ+Ⓚは相手の斬り技を避けられる高性能な技。Ⓐ+Ⓚは横属性、Ⓑ+Ⓚは縦属性に対応している。どちらも上、中段攻撃回避時はⒷがメインの反撃となる。その後はプレパラションに移行し、ヒットしていればプレパラション中Ⓑが連続ヒットするぞ。なお、Ⓑ+Ⓚで上中段を回避したときは、Ⓐも強い。ガードされても反撃されないので、逆にリスクを抑えたい場合はこちらがオススメだ。また、下段攻撃を回避したときはⒶ.Ⓑ→プレパラション中Ⓑでの反撃が理想。基本的にⒷが万能だが、下段攻撃に対してはⒶ.Ⓑを積極的に狙っていきたい。



中[illegible]では横斬りが多いのでⒶ+Ⓚ、[illegible]戦は縦斬りが多いのでⒷ+Ⓚを意識する。



ヒット時はプレパラション中Ⓑで[illegible]を決めとくぞ。



さらに攻撃力アップ!

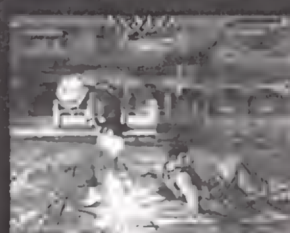
カサンドラ

バージョンアップで性能の上がった技と、受け身確定を使った起き攻めを紹介するぞ。

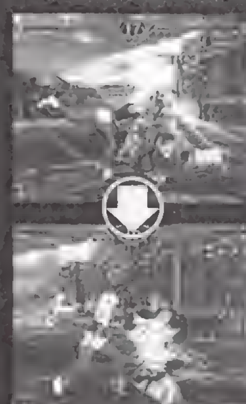
パワーアップしたエンジェルスカッシュ

⇩⇦⇨Ⓑは、バージョンアップでパワーアップした技の一つ。追尾性と突進力が上がったため、格段に8WAY-RUNに強くなり、さまざまな場面で追撃として確定するようになった。⇧ⒶやⒶ+Ⓑヒット時、⇧Ⓚカウンターヒット時、⇦Ⓑ+Ⓚでインパクトが成功したときなどに追撃でヒットするぞ。

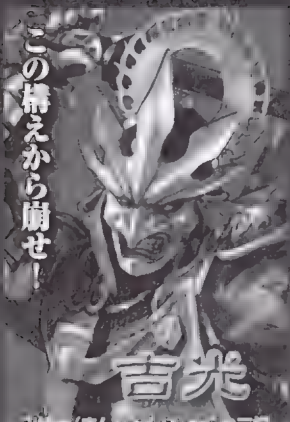
Ⓐ+Ⓑヒット時は、⇩⇦⇨Ⓑ以外にも⇧Ⓐで追撃を狙うのが有効。受け身を取ってしまうと起き上がったところで確定し、受け身を取らなくても追撃としてヒットする。また、スタン誘発技を当てたらダッシュから下段投げを狙うのもアリ。こちらも受け身に確定だ。



⇧Ⓐからは⇩⇦⇨から少し遅らせてⒷを押し、⇧Ⓚからは最速で出せばヒットするぞ。



SCIII事典



卍蜻蛉（まんじとんぼ）からの二択攻撃は非常に強力。[illegible]起こる駆け引きとヒット[illegible]連続技を紹介するぞ。

Text：[illegible]

[illegible]

卍蜻蛉は、その後の中段 or 下段の派生技が優秀なので、簡単にガードを崩せる。相手の起き上がりや近距離で有利な状況から、強引に卍蜻蛉に移行してみよう。

卍蜻蛉中Ⓑは中段でガードさせて若干有利。攻め継続＆しゃがみガードを崩す手段だ。卍蜻蛉中Ⓚは下段。上述の[illegible]の選択肢として使う。ヒット率は高いが、ガードされると反撃される。この二択を嫌って避けようする相手には、卍蜻蛉中Ⓐの出番。8WAY-RUN中ヒット時は連続技①がつながるぞ。


強力な二択が可能な上、空中なので被害が小さい。

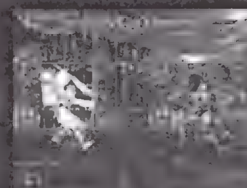
コンボ

1. 卍蜻蛉中に[illegible]→[illegible]→[illegible]
2. 卍蜻蛉中にⓀ→[illegible]

[illegible]

卍極楽蜻蛉

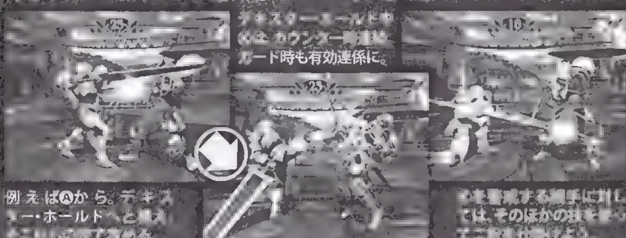
卍極楽蜻蛉Ⓑのガード不能攻撃は単純に強力。ヒット後は⇩Ⓑでダウン追い打ちができるぞ。ほかに卍極楽蜻蛉にⓀ後、着地に合わせて追加入力Ⓚとすると若干体力が回復。タイミングが完璧なら、体力が1/3程回復する。タイムアップ寸前に僅差で負けている場合は、これで逆転を狙うのも面白い。


追加入力のⓀが完璧なら、回復＆ガードインパクト。

デキスター・ホールドを使った有効連係

一部の技からの構え移行では、デキスター・ホールドが最も実戦的。出の早いⓀを警戒させ、手を出してこない相手には下段のⒶと、中段で遠距離ヒット時にコンボが狙える[illegible]で二択を仕掛けよう。

[illegible]オススメなのは、[illegible]カウンター時コンボになるⒶor チーフ・ホールド中Ⓐor 立ち途中にⒶ→デキスター・ホールド中Ⓚ。Ⓐの場合はガード後割り込み不能、そのほかの技始動の場合も最速の[illegible]や⇩Ⓐクラスでなければ打ち勝てる。[illegible]


デキスター・ホールド[illegible]カウンター[illegible]ガード時も有効連係に。

例えばⒶから、デキスター・ホールドへと構え[illegible]

[illegible]に対しては、そのほかの技を[illegible]二択を仕掛けよう。

[illegible]

起き攻めに使う構えは、やはりシニスター・ホールドが最有力。Ⓐ＋Ⓑがダウン状態に当たるので、これとⓀで二択を仕掛けよう。

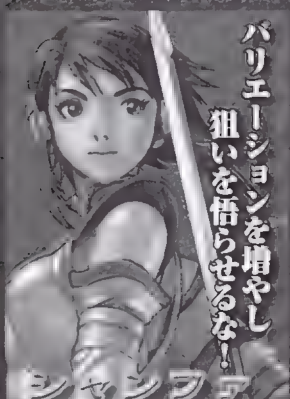
例えば、[illegible]→チーフ・ホールド中Ⓚを決めた後、ここから[illegible]でシニスター・ホールドに構えをチェンジし、Ⓐ＋ⒷとⓀで二択を迫る、といった攻めが有効だ。


[illegible]攻めを強化しよう。



[illegible]構えを使った有効な連係を覚えて、常に二択を仕掛けていこう。[illegible]割り込んでくる相手ほど、こちらのペースに持っていける。

Text：ちゃっ[illegible]



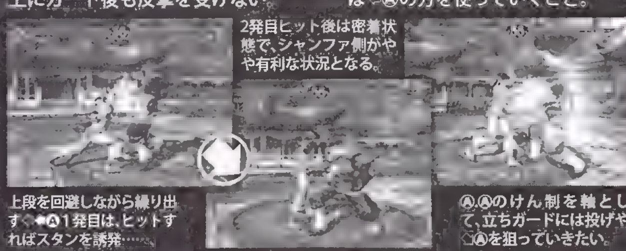
[illegible]エーションの[illegible]アクセントとなる[illegible]

Text：[illegible]

けん制を兼ねた攻撃の起点を昇華[illegible]

攻撃の起点となる⇦Ⓐや⇨Ⓐと併せて使っていきたいのが、横方向ステップ～しゃがみガード対策となる⇦Ⓐや⇦⬅Ⓐの中段横斬り。発生が若干遅いため、確定反撃の無いガード後などが主な使い道だが、8WAY-RUN で回避されづらい上にガード後も反撃を受けない。

いずれもヒット後はシャンファ側がやや有利で、⇦⬅Ⓐは1発目が無条件でスタン誘発の連続技。前進しながらの2発目を繰り出すため、ローリスクな接近手段として中距離で役立つ。ただし、⇦⬅Ⓐは硬直が長いので、近距離の場合は⇦Ⓐの方を使っていくこと。


2発目ヒット後は密着状態で、シャンファ側がやや有利な状況となる。

上段を回避しながら繰り出す⇦⬅Ⓐ1発目は、ヒットすればスタンを誘発……

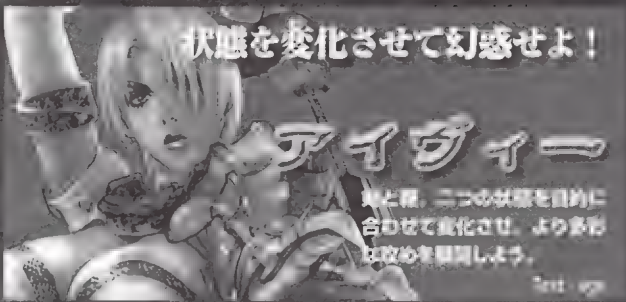
Ⓐ,Ⓐのけん制を軸とし て、立ちガードには投げや⇨Ⓐを狙っていきたい。

不利を有利に変える

攻撃の起点となるけん制技をガードされた後などは、ガード or 横方向ステップでの防御行動がセオリー。しかし、避け性能に優れた技を数多く持つシャンファならば、強引に主導権を取り戻すこともできる。その代表的な技となるのが、バックステップから中段突きを繰り出す⇦⬅Ⓑ。間合いが近いと反撃を受けやすいが、ヒット確認から追加入力⬅でフォローが可能。カウンターヒット時はスタン誘発から起き攻めに移行できる。

このほかでは、上段避け性能に優れた⇨Ⓐ＋ⒷやⒷ＋Ⓚもカウンターの見返りが大きく使いやすい。

SCⅢ事典 [illegible]



剣と鞭の特徴

剣状態の特徴は下段が豊富なこと。発生の早い技でけん制し、チャンスを作ってガードを崩そう。

↓Ⓐ＋Ⓑは追撃が入るので比較的威力が高いが、立ち状態から技を出すため発生の早い上段攻撃などに負けやすい。起き攻めやスタン状態のときに使っていこう。逆に↑or↓Ⓚは威力こそ低いが上段をスカすことができ発生が早いため、状況を選ばずに使っていける。

↖Ⓐは8WAY-RUNに強く、ヒットすると大幅に有利。攻めのきっかけとして便利だ。↖Ⓑはガードしにくいのが利点だが、避けられやすい。たまに出すと有効だ。

鞭状態はリーチの長さ＆攻撃力の高さがウリ。↖Ⓚも鞭状態の方がカウンターヒット時の追撃の威力が高いので頼りになる。ほかにも、↖Ⓑ、↑or↓Ⓑ、→→Ⓑなど、ノーマルヒットで追撃が安定する技を多く持つのが特徴だ。


戒させて投げを狙いたい。

状態の変化する技を活用する

相手をダウンさせたときにスムーズに状態を変化させていけば、相手を惑わしながら起き攻めを仕掛けることができる。

剣状態からは→Ⓐ＋Ⓑと↖Ⓑを活用したい。→Ⓐ＋Ⓑは↑or↓Ⓑカウンターヒット時の追撃として確定する。ダメージはまずまずで、ホールドするか否かで状態を選択できるため、相手に攻めのパターンを悟られにくい。

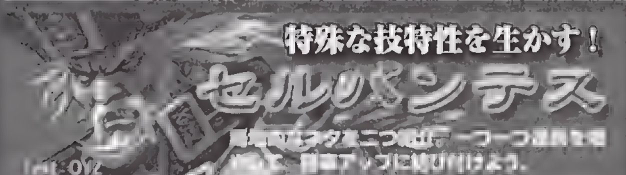
↖Ⓐはカウンターヒット狙い。カウンターヒット時には回復可能なスタン状態になるので、鞭状態で↖Ⓑと↑or↓Ⓚで二択を仕掛けよう。相手が回復しなかった場合は、両方共確定するので強気に狙ってOKだ。



鞭状態では→Ⓐ.Ⓐ、↓Ⓐ＋Ⓑ、立ち途中にⒷ.Ⓑが有効。→Ⓐ.Ⓐは浮かせ技からの追撃に、↓Ⓐ＋Ⓑは↑or↓Ⓐとの二択に使いヒットしたら、剣状態の下段を使って起き攻めをしよう。

立ち途中にⒷ.Ⓑはヒット後に相手を浮かせた状態で剣状態に戻る。その後さらに鞭状態になる技で追撃して、再び鞭状態で起き攻めを仕掛けていくのもアリだぞ。





Ⓐ＋Ⓑ投げからの二択

Ⓐ＋Ⓑ投げ後、相手の起き上がりに↓Ⓑ＋●を重ねる戦法が強力だ。

その場から出せば、地震部分の攻撃判定が重なり下段。ヒット後は↖Ⓑ→Ⓑ↓がコンボになる。一方、少し前進して↓Ⓑ＋●を出せば中段になる。微妙な距離調整で中or下段を惑わせるところがキモだ。

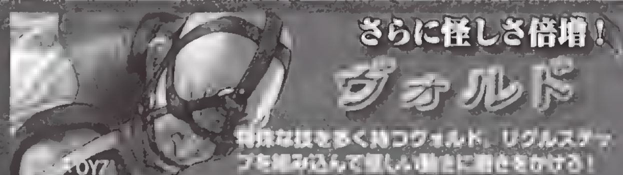
なお、例外で一部のキャラ（欄外参照）は、その場↓Ⓑ＋●が中段攻撃になる。下段を迫りたいなら、少し後退して出せばOKだ。



リング際で一発逆転

リング際に追い詰められたら、↓Ⓑ＋●で一発逆転を狙うのもアリ。相手のしゃがみⒶや攻撃判定の低い中段攻撃に合わせれば、跳び越しつつ背後から攻撃がヒットするぞ。


しゃがみⒶなどに合わせるの
→Ⓑまでコンボとなりリングアウト。決まれば一発逆転だ。

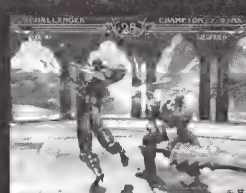


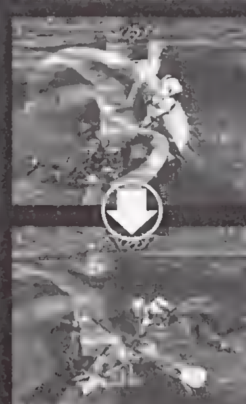
リグルステップ活用法

リグルステップへはⒶ＋Ⓑから移行するのがオススメ。大幅有利となるので、攻めの起点になる。

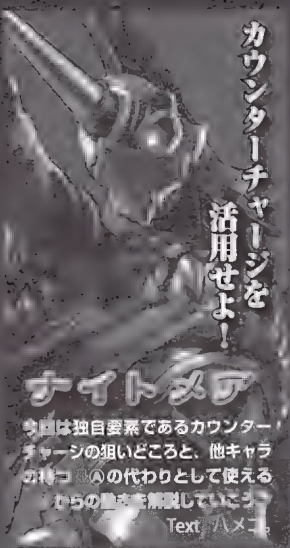
その後、リグルステップ中にⒶ.←Ⓐ.Ⓐを出せば、割り込みの立ちⒶやしゃがみⒶなどをつぶせる。1発目がヒットすれば3発目まで連続ヒット、また、2発止めで背向け状態になるので、攻めを持続してもいい。上段の割り込みを読んだら、リグルステップ中にⒷ.Ⓑが理想的。ヒット時はⒷ.Ⓑ→↖Ⓚ→↓Ⓐ＋Ⓑのコンボが決まり威力が高い。攻撃発生は遅いが、ガードされてもOKだ。

リング際に追い詰めたら、思い切ってⒶ＋Ⓚを出してみよう。一発ネタだが、下段で割り込まれない連係になる。ヒット時はリングアウトを狙えるのでおいしいぞ。


Ⓐ.←Ⓐから背向け状態で攻めを継続するのもアリ。


リング際でⒶ＋Ⓑをガードさせたらチャンス到来。
下段のⒶ＋Ⓚは強力。相手が

SCⅢ事典 …判定が前に出るため、中段の攻…



カウンターチャージを活用せよ！

ナイトメア

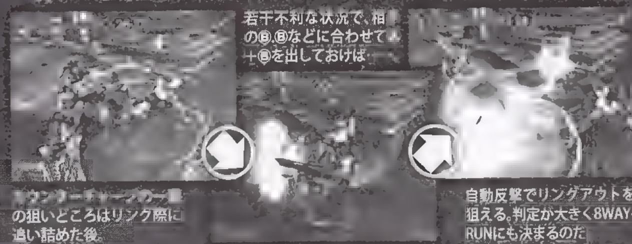
今回は独自要素であるカウンターチャージの狙いどころと、他キャラの持つ[illegible]Ⓐの代わりとして使える[illegible]からの[illegible]を解説していこう

Text ハメコ。

カウンターチャージを使いこなせ!!

Ⓐ＋Ⓑの出始めに非ダウン誘発技を受けると耐えて動作を継続、いったん耐えた後に相手の攻撃が決まってもインパクトしつつ反撃する。これがカウンターチャージ効果だ。耐えた際にダメージを受けるが、その量は通常より半減している。

使うべき場面は、相手がⒶやⒷ、⇩Ⓐを出しやすい若干不利な状況がメイン。具体的には⇧Ⓚや⇦Ⓐ、ⒶⒼⒶや⇨➡Ⓐといった技をガードさせた後がいいだろう。また、⇦Ⓑをガードさせた後に使うのもポイント。ダメージ自体はそれほどでもないが、リング際ではヒット時に相手を落とせるのだ。



カウンターチャージの[illegible]の狙いどころはリング際に追い詰めた後。

若干不利な状況で、相手のⒷ.Ⓑなどに合わせてⒶ＋Ⓑを出しておけば……

自動反撃でリングアウトを狙える。判定が大きく8WAY-RUNにも決まるのだ

[illegible]Ⓚからの動き

近距離ではしゃがみ状態となる⇧Ⓚを多用したい。ヒット後は若干不利だが、相手の上段にはしゃがみ状態でⒶ＋ⒼorⒷ＋Ⓖ、Ⓑなどの縦斬りには軸をずらしつつ攻撃する⬆or⬇Ⓑ、Ⓐに対しては後方に下がって避け、⬇or⬆Ⓑを狙おう。



横へ移動しつつ攻撃する⬆or⬇Ⓑは、⇧Ⓚヒット後など若干不利な状況で使いたい技。

Ⓑからの連係で相手を揺さぶれ

お手軽二択として強いⒷ.Ⓐ.ⓀとⒷ.Ⓐ～玉衡中にⓀ.Ⓚだが、Ⓑをガードされた際は⇩Ⓐなどしゃがみ状態になる技で割り込まれてしまう。[illegible]Ⓑ.Ⓑ.Ⓚ。発生の早いⒶ以外の割り込みをつぶせる上、1発目カウンター時は[illegible]。また、1～2発止め時は文曲にシフトするため、相手が固まるなら文曲中Ⓐと文曲中Ⓚ.Ⓚで二択を迫れるのがポイント。相手が⇩Ⓐによる割り込みしか狙わないようなら、[illegible]撃するのが有効。さらに⇨➡Ⓑ＋Ⓚが決まるためダメージは特大[illegible]。



Ⓑガード時に⇩Ⓐを出されるとⒷ.Ⓐを止められてしまう。そこで……

[illegible]は回避しつつヒットを望める。2発目に……

ジャスト受け身されなければ浮き直すので、さらに⇨➡Ⓑ＋Ⓚで追撃できる。

[illegible]

⬆Ⓐは多用できないので8WAY-RUN[illegible]使いたい。[illegible]は上段横斬りから始まる連係で連続ヒット。さらにⒶ.Ⓑとディレイが掛かるためガード時も攻めていける。



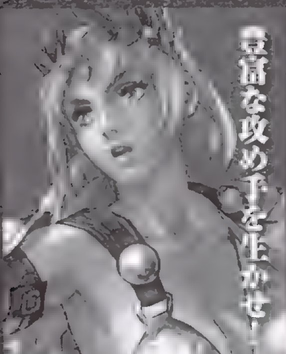
⇦Ⓐ[illegible]Ⓐ.Ⓐ.Ⓑは発生こそ若干遅いが、ディレイと投げを絡めて攻められるのが利点。



裏夜光虫は控えめに!?

[illegible]により、裏夜光虫(⬆Ⓐ)か[illegible]クラスの発生の技で反撃を受けるようになったため、基本戦法を再構築していこう

Text ハメコ



豊富な攻め手を生かせ

ソフィーティア

下段が乏しいため若干[illegible]という欠点[illegible]攻め手を増やして[illegible]。引き出しを多く[illegible]されにくくなるぞ

Text ハメコ

ダウン追い打ちと起き攻め

⇧Ⓚカウンターヒットや、⇦⬅Ⓚヒット後などのダウン追い打ちに決める技は、⇦⬅Ⓑ＋ⓀとⒷ⇩.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑがオススメ。前者は⇦Ⓑよりも難度は上がるがダメージは高くなる。後者はダメージかそこそこだが、後の状況がいいので起き攻めを狙いやすい。この後は従来通り⇩⇧⇨で接近したり、ダッシュから⇧Ⓚや⬇or⬆Ⓚなどの二択が有効だが、ソウルチャージをするのもアリ。相手が起き上がる前にソウルチャージB状態になれる上、さらにためればソウルチャージAにできる。これで下段の⇧Ⓚが通常ヒットでカウンター扱いになるし、⇦⬅Ⓑ＋Ⓚがガード不能になるため強引に攻めていける。



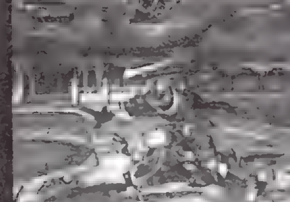
Ⓑ.[illegible]Ⓑでの追い打ちは起き攻めを継続しやすい。



ソウルチャージをしつつ相手の[illegible]

しゃがみエンジェルステップ

しゃがみ中に⇩⇧⇨と入力すると、⇩⇦⇨⇩⇦⇨と同じ姿勢のエンジェルステップをいきなり出すことが可能。かなり姿勢が低く、⇩Ⓐや⇩Ⓚを出した後に連係させれば、相手の反撃を避けてからの反撃が狙いやすいぞ



姿勢は⇩⇧⇨⇩⇧⇨だが、出せる技は⇩⇧⇨中のものと同じになる。

SCIII事典 ナイトメア編[illegible] ソフィーティア編[illegible]

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー

慣れていくのね、自分でも分かる（引きの悪さに）

「GCB」が稼働してから早いもので半年近く！ ユニットも充実してきたところで、プレイテクニックもワンランク上を目指したいところだ。今月も徹底的に攻略していこう！

[illegible]

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
■メーカー [illegible]
■ジャンル [illegible]
■[illegible] [illegible]
■発売日 [illegible]
■[illegible] [illegible]

[illegible]

目指せ上級戦艦！

母艦大百科

戦場の拠点であり、重要な戦力の一つでもある「母艦」。今回は、所属軍別の母艦アップグレードのルートと、母艦とキャラクターの相性について説明しよう！

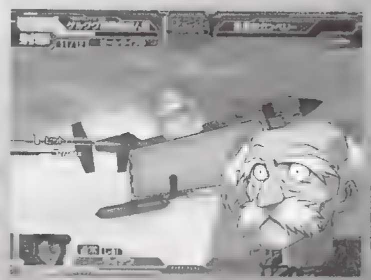
ICカードを更新する際に、一定の条件を満たしていると支給される新母艦。階級が上昇するにつれ、徐々に母艦の性能も上がっていくのはご存知の通りだ。しかし、カードを更新したときに必ず新母艦が支給されるとは限らない。新しい母艦を獲得するためには、ある一定の条件を満たしていなくてはならないのだ。それは
①母艦の出撃回数
②母艦の被撃沈回数
③ICカードの使用回数
④プレイヤーの階級
この4つが新母艦の獲得に関わってくるのだ。①は、例えば宇宙用母艦をグレードアップさせたいなら、宇宙ステージを多く選んで、宇宙用母艦を集中して出撃させればOK。③は「現在使用しているカードを、一定数以上使用しているか？」を判断される。カードをあまり使ってない状態で早めに更新して新母艦獲得を狙っても、意味が無いということだ。



[illegible]

プレイヤーの失策で母艦のグレードダウンも？

出撃回数が少ない、出撃しても撃沈されまくり、といった憂き目に合うと、母艦はグレートダウンする可能性がある。バランスよくさまざまなマップに出撃して、各地形に応じた母艦を使い続けるのがダウングレードを避けるコツ。そのためにも IC カードは全部消化して、1 回でも多く母艦の出撃回数を増やしておきたい。



母艦を盾代わりにして墜とされまくるようでは、グレードアップの道は遠い！

地球連邦軍 母艦アップグレードチャート

連邦軍の母艦アップグレードの中でも、分岐が起こるのは宇宙用母艦と地上用母艦の二つ。

分岐条件は、これも母艦の出撃回数や被撃墜回数などが関係している。汎用戦艦として支給されるのは、お馴染みのホワイトベース。まずは汎用戦艦の受領を目指して頑張ろう！

地球連邦軍宇宙用

宇宙貨物船
↓
コロンブス
↓
サラミス
↓
サラミス後期生産型 ／ スルガ
↓
マゼラン（ブルー）
↓
マゼラン（グリーン） ／ アナンケ
↓
？？？

分岐で得られる母艦の一つ、スルガはヘンケンがア・バオア・クーの戦いて乗艦していた艦 アナンケはルウム戦役時にレビル将軍か乗艦していたマゼラン級だ。

地球連邦軍地上用

量産型ガンペリー
↓
ガンペリー
↓
ミデア
↓
ミデア改
↓
ビックトレー ／ バターン号
↓
？？？

地上用母艦で起こる分岐は1回。分岐で手に入るバターン号は、オデッサの戦いに臨む際にレビル将軍か搭乗していた、やけにブリッジが広いビックトレー級の陸上戦艦だ。

地球連邦軍水上・水中用

潜水艦V型
↓
攻撃型潜水艦Ⅳ型
↓
M型潜水艦
↓
？？？

水上・水中艦は分岐か発生しない。水中艦が出撃できるマップは大西洋やククルス・ドアンの島など限られるので、可能ならはすかさず出撃させておこう

地球連邦軍汎用

ホワイトベース
↓
ブランリヴァル

連邦軍の汎用戦艦は二つ 最終的に受領できるブランリヴァルは、ペガサス級強襲揚陸艦 ジオニックフロント や ガンダム・ザ・ライド に登場している。

連邦母艦分岐メモ：分岐の右側にある母艦を受領するには、出典作で縁の深いキャラを小隊に入れるのがポイント。余談だがブランリヴァルがいると知って、「火星までブッ飛びやがれ!」でお馴染みのエイガー少尉withマッドロックも出てくるのかい!? とちびりそうになりましたが、登場しないようで一安心──というジオン兵が全国に100人はいると見た! え? ビビリ過ぎ?

母艦とキャラクターの相性

指揮レベルの高いキャラクターを母艦に乗せるのは基本中の基本だが、その他にも注目したいのが母艦と艦長の相性だ。

メカニックカードとキャラクターカード間に相性が設定されているように、母艦とキャラクター間にも相性が存在している。相性のいい艦に搭乗した場合、母艦が攻撃した際の命中率の上昇、クリティカル[illegible]、そして攻撃を受けた際の回避率にボーナス補正がかかることになる。

現在使用可能な母艦と相性のいいキャラクターがいる場合は、艦長として出撃させるとストレートに戦力アップにつながること請け合いだ。

特に、「母艦を選ばずに出撃できる汎用艦艇」と相性のいいキャラクターは活躍の場が広いので、レギュラーとして育てる価値が十分にある。連邦軍ならホワイトベースと相性のいい【ブライト・ノア】、【ミライ・ヤシマ】、【パオロ・カシアス】、ジオン軍ならザンジバルと相性がいい【クラウレ・ハモン】あたりを艦長として採用するのがいいだろう。

コストに余裕が出てきたら、艦長としての能力・特殊能力と合わせて、相性のいいキャラクターを[illegible]ってみよう。[illegible]で搭乗していた母艦を[illegible]れば、すぐに見付けられるはずだ。



出撃させるには艦長能力の面で不安がある艦長でも、[illegible]アップを遂げられるのだ！

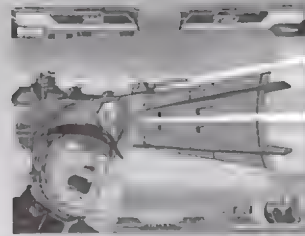


いくら相性がいいからといって、前線に押し上げ[illegible]リットもあるので、運用は慎重に。

母艦と艦長の好相性例・連邦軍編

連邦で母艦と最も高い相性を持つのが、バターン号と【レビル】、フジ級スルガと【ヘンケン・ベッケナー】、そして右の本文中にも挙げているホワイトベースクルーの三人だ。

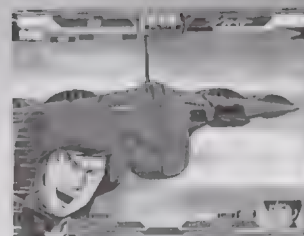
特に、【レビル】はマゼラン、アナンケ、ビック・トレーなども得意としているので、好相性母艦と出撃する機会が多い。艦長専任キャラとして育てる価値は十分にあるといえるだろう。



ヘンケンはスルガのほか、サラミス後期生産型も得意としている。かなり優秀な艦長だ。

母艦と艦長の好相性例・ジオン軍編

ジオン軍で最も優秀な艦長は、サムソン、ギャロップ(カーゴ装着仕様)二つの好相性母艦を持ち、さらにザンジバルとも相性がいい【ランバ・ラル】。しかし、艦長として出撃させるにはコストが高過ぎるので、ラルと同等の愛用、得意艦を持つ【クラウレ・ハモン】が一番のお勧めキャラだ。ちなみに、グレート・デギンと【ギレン・ザビ】は相性が悪いので注意だ。



カウにはやっぱり坊ちゃんが似合う！ 機会があれば艦長として出撃させよう

ジオン公国軍 母艦アップグレードチャート

ジオン軍の母艦の分岐は宇宙用に集中しており、合わせて3回の分岐が発生する。そのほかは分岐無しの一本道なので、最終母艦を目指してひたすら戦功を稼ごう。ザンジバルを受領すると確実に部隊の戦力アップにつながるので汎用戦艦はぜひとも手に入れておきたいところだ。

ジオン公国軍宇宙用

パゾク
↓
パプア
↓ (分岐)
ムサイ / ファルメル
↓
チベ(グリーン)
↓
チベ(レッド)
↓ (分岐)
グワジン / グレート・デギン
↓ (分岐)
??? / ???

分岐で手に入るファルメルは、ご存知シャア・アズナブルが搭乗していたムサイ級母艦。2回目の分岐で手に入るグレート・デギンも、【デギン・ザビ】専用艦といっていい。

ジオン公国軍地上用

サムソン
↓
サムソン(マゼラ・トップ搭載仕様)
↓
ファット・アンクル
↓
ギャロップ
↓
ギャロップ(カーゴ装着仕様)
↓
ガウ
↓
???

ギャロップ以降はHPが増加し、信頼性が増す地上用母艦。ガウは装備しているメガ粒子砲が侮れない性能を持っているので、母艦からの援護を積極的に狙いたいところだ。

ジオン公国軍水上・水中用

ブローバー
↓
ユーコン
↓
???

ジオンの水上・水中用の母艦は全部で三つ。残りの一つはみんなが知っている某有名潜水艦が入るので、ぜひ手に入れてその独特なフォルムに酔いしれてほしい。

ジオン公国軍汎用

ザンジバル
↓
ケルゲレン

ザンジバル級であるケルゲレンは、ジオン東南アジア基地脱出の際に病院船として使われたが、無慈悲な陸戦型ジム・スナイパーに撃墜されたという悲劇の船だ。

これぞ戦士の間合いよ！

格闘戦を生き抜く!!

格闘攻撃を仕掛けた後に、ただ漫然と後ろに下がって距離を開いているだけでは、敵機の追撃を免れるのは難しい。効果的な動きを身に付けて、接近戦を生き残れ！

格闘攻撃後の動き

格闘攻撃を仕掛けた後は、相手との距離が近い。さらに、攻撃を仕掛けた側はしばらくロックオンできないため、一方的に狙われる危険な状態でもある。一歩間違えると避け切れずに撃墜されてしまうこともある。そのため、格闘攻撃を仕掛けた後に生き残るためには、移動する方向をしっかり考える必要がある。

まず大前提として覚えておいてほしいのが「機体の向いている方向へ動く方が移動速度が速い」ということ。機体の向きとは逆に移動すると、素早く距離を離せない場合が多いのだ。

これを活用し、格闘攻撃を仕掛けた[illegible]はあえて前方へ移動するのが有効だ[illegible]。相手は格闘攻撃をくらって生き残った場合、逃がさないようにと前へ出ることが多い。その際にこちらも前進しておけば、交差して後ろ側へ回り込めることにもなる。そうなれば互いに背を向けた状態でロックオンもしにくく、こちらがロックオンできるまでの時間を稼げるのだ。

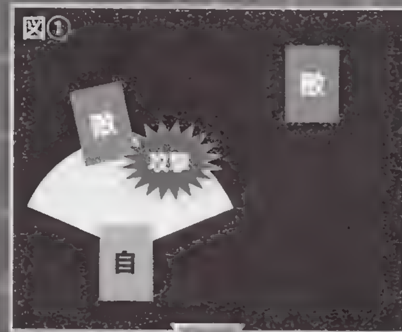
また、仮に相手が後方に下がってもこちらは機体の向いている方向に進み、相手は機体の向きとは逆に動くことになる。移動速度で有利な分、敵機の背後に回る行動も狙えるのだ。相手の機体が移動速度の遅いものであれば、なお効果的。

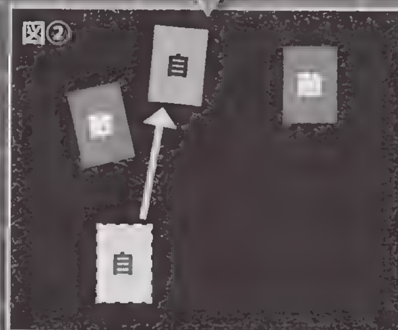
この動きは、シールドの使えない状態で格闘攻撃を仕掛けた場合、特に[illegible]支援機に乗っている場合が分かりやすい例だろう。危険を恐れず、移動速度を生かして相手の背後に回り込めば、支援機を墜とされること無く相手をかく乱し続けることもできる。

なお、相手の攻撃エリアは武器や機体で異なる。カットインの戦闘画面で相手の武器を確認し、攻撃エリアを想定して動ければ生存率がアップする。格闘での攻撃エリアも把握しておきたい。



[illegible]





地形を把握する

前述の戦闘後の移動方向について、これはあくまで進行方向に障害物などが無かった場合の話だ。戦闘を行なった場所の近くに障害物などがある場合、臨機応変に対応する必要がある。

例えば機体の前方に移動を妨害する障害物がある場合、そこに突っ込むのは自殺行為。うまく障害物を避けつつ横、または斜め前方に移動して相手の攻撃から逃れたい。また、近くに[illegible]がある場合、あえてそこに逃げ込むのも有効な手段。相手が射撃メインの機体だった場合、受けるダメージを確実に抑えられるからだ。

ここでも重要になるのが戦闘前の確認になる。自機の位置と向き、周りにどんな地形があるかを覚えておき、最大限に活用しよう。相手が一部の[illegible]を越える武器を持っていたり、支援機に乗っていなかったりした場合、障害物の[illegible]に素早く隠れれば[illegible]で追撃を防げる。

とにもかくにも、生き残る確率を高める情報とは、画面の至る所に散らばっている。戦闘画面になってもただ演出を眺めているだけでなく、しっかり目を凝らして重要な情報を見逃さないようにしよう。



[illegible]



相手が[illegible]攻撃できない場合や、一段高い場所から攻撃を仕掛けた場合などは、[illegible]

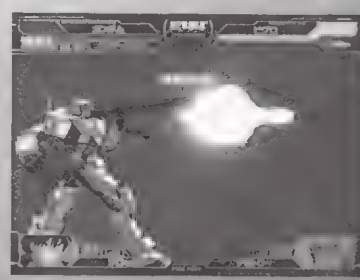


後ろに下がるだけで段差が防壁として働くため、相手の[illegible]。相手の進撃速度も遅くなるので、まず安全な場所といえる。

「先読み攻撃」の恐怖!!

格闘攻撃の天敵といえば、レア版【アムロ・レイ】やカスタムカードで使える「先読み攻撃」。この能力の恐ろしい点は、「自機の攻撃行動とは別の行動として認識されている」という点にある。つまり、本来ならば攻撃後は一定時間できないロックオンが、「先読み攻撃」の後は通常と同じ速度で開始できるのである。

そのため、「格闘を先読み攻撃の射撃でつぶされる→機動力低下→さらに戦闘後に相手が即ロックオン」という状況が起こり得る。「先読み攻撃」を持っているユニットには一方的に攻撃できる場合以外、無理に仕掛けないのがいい。



逆に考えれば、格闘の苦手な人はカスタムカード【先読み攻撃】を使うのが[illegible]

DCD 作戦図 [illegible]格闘攻撃へのそのほかの対策として、【オプションスラスター】などの[illegible]を上げるカードを入れるのも有効だ。【インパクト[illegible]】は[illegible]には効果が無いので、リスクを伴うのが難点。また、マシンガン系の武器と【ワイドレンジスコープ】を組み合わせれば、射撃で広範囲をカバーできる。

ふ、やるようになった！

キャラクター育成のススメ②

前号に続く育成講座第2弾。効果的なキャラ育成のコツをつかんで、自分だけのスーパーキャラクターを作ろう！

実践的な育成法

[illegible]なキャラクターを育成するにあたり、大きなポイントになるのは「レベルアップ時に能力[illegible]を下げるメカニックがある」「能力が下がってもキャラクターの基本値より低くなることはない」ということ。言い換えれば「一つでも飛び抜けて高い能力があれば、それ以下にはならないので気にせずに育成できる」ということになる。



[illegible]



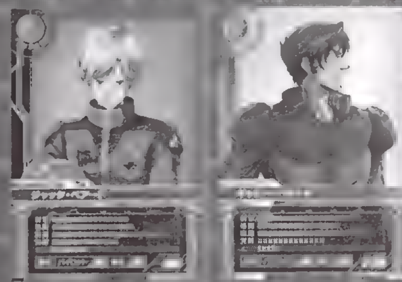
[illegible]

例えば、なかなか上がりにくい[illegible]。これが初めから高い状態であれば、ほかの能力値は比較的上げやすいので育成も[illegible]になる。極端な話、【ジム[illegible]】や【ザク】にずっと乗せておけば、[illegible]に高い能力を持つキャラクターに成長する。

ただし、[illegible]で優れた機体に乗せて戦わせると、[illegible]される確率が上がり、なかなかレベルが上がらないのが実情。これは[illegible]が上がって見込める機体に乗せて、じっくり育成するのが理想だ。コスト100[illegible]であれば[illegible]の能力が上がる機体が多く、カスタムカードやウェポンカードでフォローが十分利くので、好みの能力が上がる機体を[illegible]してみるといいだろう。

また、育成終了後、[illegible]機体に乗り換えるのは[illegible]。能力は機体[illegible]でレベルが下がりやすいからだ。レベルが上がるとレベルアップに必要な経験値が多くなるので、下がった能力を再び上げるのは一苦労。ここは、[illegible]コスト100[illegible]の機体のなかから、[illegible]機体を[illegible]に合わせてチョイスしたい。強力な機体は[illegible]してから[illegible]から能力の高いキャラクターを乗せよう。

育成にオススメのパイロット



連邦軍の【ジャック・ベアード】、ジオン軍の【[illegible]】のように、回避が飛び抜けて[illegible]キャラクターは育成しやすいキャラといえる。



[illegible]

即戦力になる育成

上記のようにしっかり育成した場合、どうしても育成に時間がかかってしまう。レベルの低い段階で即戦力として求めるのであれば、射撃か格闘、どちらかのスペシャリストとして育てるのが理想である。

射撃と回避、格闘と回避など、どれか二つの能力だけに絞って上げていけば、基本能力がある程度高いキャラであれば、[illegible]で育てられる。

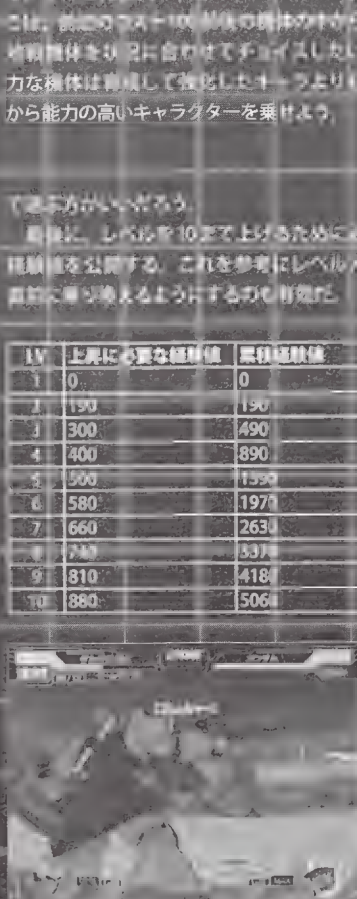
なお、注意してほしいのが、「能力値はカードの表記でいうところの[illegible]以上にはならない」ということ。望みの能力が最大値になったら、せっかく育てた能力が下がらないように気を付けつつ、別の機体に乗せてもよい。

ただし、スペシャリストにするのであれば、有効活用できる機体はある程度絞られる。能力ダウンしては本末転倒なので無理はしないように。

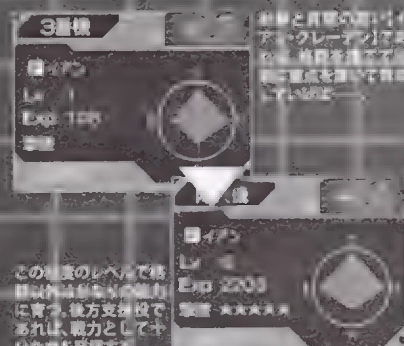
また、同様に【アムロ・レイ】(レア版)、【シャア・アズナブル】(レア版)、【ランバ・ラル】といった基本値の非常に高いパイロットは、育成してもほとんど意味が無い。彼らエース級パイロットについては、育成をあまり気にせずに機体を好みで選ぶ方がいいだろう。

最後に、レベルを10まで上げるために必要な経験値を公開する。これを参考にレベルアップ[illegible]に乗り換えるようにするのも有効だ。

LV	上昇に必要な経験値	累積経験値
1	0	0
2	190	190
3	300	490
4	400	890
5	500	1390
6	580	1970
7	660	2630
8	740	3370
9	810	4180
10	880	5060

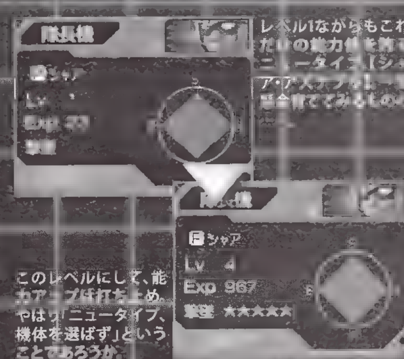


[illegible]コストのキャラクターは[illegible]に乗せて即戦力として活躍してもらおう。



[illegible]

この[illegible]レベルで[illegible]能力に育つ。後方支援役であれば、戦力として十分な力を発揮する。



レベル1ながらもこれだけの能力値を誇るニュータイプ【シャア・アズナブル】を[illegible]育ててみるものの…

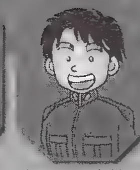
このレベルにして、能力アップ[illegible]を止め。やはり「ニュータイプ、機体を選ばず」ということであろうか。

経験値の秘密：戦闘終了時に取得する経験値は、[illegible]

ケソバル兄さんの 教えて!! 宇宙世紀ABC

こんなにFAQがスゴイなんて……


ケソバル兄さん


まこ〜る上等兵

Q1 効率よく戦功を稼ぎたいのですが……



まこ〜る ケソバル兄さん！ ボカァ、ボカァ情けないですよ！ これだけやってもまだ少尉止まりだなんて。一体何が悪いんですかねえ

ケソバル 性格が悪い。以上ッ！

まこ それが「GCB」での昇進に関係あるんですか〜（泣）

ケソ 昇進が遅いということは、戦功を稼ぐ効率が悪いんじゃないかね君ィ。確実に戦功を稼ぐために、まずは健全な体力作りから、ホモアビスをやりたまい上等兵！



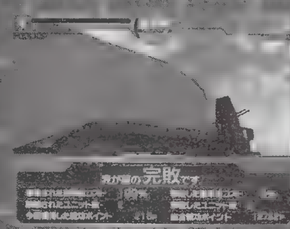
まこ 名前はインパクトあるんですけど、いまいちルールが分からないスポーツですよね、ホモアビス……って、それも戦功獲得とは関係無いじゃないですか〜っ！

ケソ まあまあ。とりあえず、まこ〜るはCPU戦をメインに遊んでるよね。模擬戦とか。

まこ そうですね。あまり対戦はやってないですね〜

ケソ それがイカンのだよ！ 積極的にプレイヤーとの対戦をこなすことが、戦功を稼ぐための一番の近道だ。階級が低くても臆すること無かれ。自分よりも上の階級のプレイヤーと戦えば、それだけでCPU戦とは比べ物にならない戦功を獲得できるのだ。

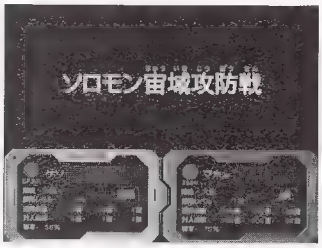
ほかにも効率よく戦功を稼ぐための方法を下にまとめて記しておいたので、今一度確認して参考にするといいだろう。



階級差があれば、負けても貰える戦功が多いし、どんどん対戦しよう！

① 階級差を気にせず戦え！

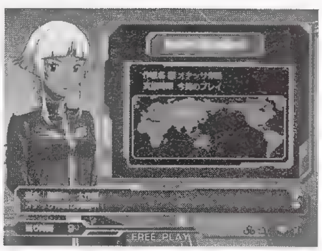
相手の階級が上だから……と遠慮する必要は無い。勝てなくても、1機でも敵機を墜とすことができれば、かなりの戦功ポイントが入る。



階級差が開いているほど、階級下のプレイヤーの獲得戦功は多い。勝てなくても多くの戦功が手に入る。

② 無差別級対戦を逃すな！

両軍が行なう作戦「無差別級対戦」では、さらに大量の戦功を得られる。マップ中に無差別級対戦が現れたら、率先して入れ！



マッチングする敵部隊とのコスト差・戦力差が出てしまうだろうが、得られる戦功は格別！ 見逃すな！

③ 終戦後は戦功を貰いまくれ！

終戦時の作戦貢献度に応じてもらえる戦功は確実に回収しておこう。複数の店で遊んで、終戦後に戦功を回収して回るのも手の一つだ。


両軍とも上位500位にランクインすればボーナス戦功獲得。遊んだお店で終戦を迎えたら、行ってみよう。

GCBひみつダイアリー 〜しもでん大尉 編〜

30オーバーの男の子なら、一度はやりたいのが通称JSAことジェットストリームアタック！ 三人目をやっとツモったことだし、早速作戦開始〜！

[4月俺日] で、三人のこのオッサンたちをどう使う？
ラル隊の格闘壁2枚、射撃はAI任せの5機小隊という横着者プレイに慣れたロートルには、ぶっちゃけ3機での運用に相当不安があるのは内緒。

[4月を日] マッシュはどっちよ？
【ガイア】は格闘担当、【オルテガ】は射撃担当でいいとして、問題は【マッシュ】の立ち位置。壁2枚の運用に慣れた俺としては、壁1枚は相当不安。ここは原作よりも自身の経験を優先してみることに。

[4月踏日] やっぱドムだろと言いたいところだが……
やはりというか予想通り、ドム3機でデッキを組んでみると、艦長やコスト30以上のカスタムカードを入れるゆとりが無い。デッキ調整で相当悩む。

[5月み日] オルテガ注意報
闘劇準備の合間を縫って(ｶﾞ)出撃してみたところ、壁2枚の動きに対し、ぼっ立ち時間が異様に長いオルテガ。うーん、本格的に練習しないと無理っぽい。3機でロックオンするのが最低条件のJSA。だが、思った以上に3機を使いこなすのは険しい道のりだ……。

[5月台日] 黒い三連星
いかん。なぜか、ガイア、オルテガ、マッシュの順番で名前を記憶していて、順番を間違える俺ガイル。

[5月に日] JSAが決まらない
JSAを前提とすると、格闘壁2枚には大きな落とし穴があった。今まであえてそうする状況が無かったので気にしなかったが、格闘攻撃を縦軸でロックオンするのは相当無理があった。これは射撃2機の天秤プレイに慣れるしかないのか!? いやさ、壁2枚で何とか成立する方法はないものかと思案しつつ、どのあたりまでをJSAの順番として認識してくれるのか、検証しながらプレイを重ねる旅が始まったのであった。

今月の収穫！



GCB作戦帳 JSAのコツは!? 格闘担当のガイア、中距離担当のマッシュをまとめて動かし、オルテガは【ザク・キャノン】&【マゼラ・トップ砲】あたりで遠距離特化型にするのがしもでん大尉のチーム構成だ。「マッシュを格闘型にするか、射撃型にするか」がかなり迷いどころ。3枚をまとめて動かしたり、カードの寸法を意識した配置にしたりという「取り回し」の部分でもコツが必要になる。

「こちら諜報部半蔵門作戦分室」

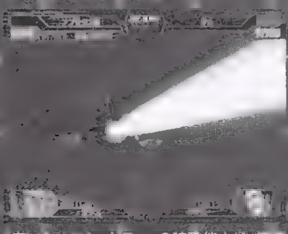


まこーる　ゲゾハル兄さん！　最近は読者士官からの質問が増えてきて、ハガキもこんなにたまってるんですが——。

ゲゾハル　ほほう、こりゃスゴイ数だな。せっかくだから、今月は寄せられる質問にはじゃんじゃん回答していくか！

まこ　ラジャです！　んでは1通目いきま～す「【ブレニフ・オグス】の特殊能力「ワンショットキラー」って、1回の攻撃で敵を倒せばいいの？　それとも1発の弾丸？」（[illegible]　ランダムはじまる氏）

ゲゾ　これは「1発の弾丸」が適用される。1回の射撃段数が多いバルカンやマシンガンでの攻撃で倒したとしても、ワンショットキラーは発動しないのだ。ただし、一部のメガ粒子砲などにあるような「範囲攻撃」なら攻撃弾数自体は1発扱いなので、適用される。



「ワンショット・キラー」の特殊能力は[illegible]する機体で生きてくるのだ！

【ビグ・ザム】や【アプサラス】のメガ粒子砲などが、1発の攻撃で[illegible]やすいからお勧めだな。ちなみに、[illegible]などで味方を[illegible]んで一機ではめても、ワンショットキラーは発動するぞ（笑）

まこ　なるほどなるほど。では次！「[illegible]には、これぐらいのコスト[illegible]までマッチングされるのでしょうか？」（[illegible]　ミイマさん）

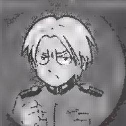
ゲゾ　コスト帯は200前後まで対戦可能。つまり、コスト800とコスト1000のプレイヤーは対戦できるが、コスト800とコスト1020のプレイヤーは対戦不可となる。

まこ　今月最後のハガキです！「メインモニターに[illegible]するマップって、出現[illegible]のマップってあるの？」（[illegible]　アンカルッタ[illegible]）

ゲゾ　完全なランダムです！

まこ　とまあ、駆け足で解決しましたが、今後とも質問お待ちしております。

ゲゾ　うむっ！　今回のように一問一答できるようなものでも、いつものようにリサーチを要するものでもいいので、本誌付属のアンケートハガキに書いてどんどん送りたまいよ！



目指せ！ 最強オートパイロット

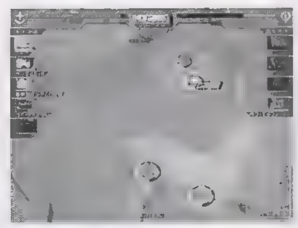
めぐりAI宇宙（あい）

無限の可能性とロマンを感じさせるカスタムカード【オートパイロット機能】を、いかに活用するかを考証していく当コーナー。2回目は母艦との連携をご紹介！

最初に確認しておくが、【オートパイロット機能】ユニット（以下、AIユニット）は、敵をサーチしてロックオンする行動は取るものの、弾薬が切れたら母艦まで補充に戻るというアルゴリズムは存在しない。

そのために、AIユニットに補給・修理するためには、プレイヤーが母艦を操作して、ユニットまで近付けてやる必要がある。AIユニットの初期出撃位置はランダムなので、最初に母艦をAIユニットまで近付けておけば、スムーズに補給に向かえるので安心だ。

実際にAIユニットが弾切れを起こしたら、ユニットを母艦の補給エリア内に捕捉して、弾薬の補給や修理を行なおう（エリアに入れば補給・修理が完了するまで待ってくれる）。弾薬切れのユニットを放置しておくのは実に無駄なので、素早く補給を行なうことが肝要だ。



母艦を動かして補給することは重要だが、前に出過ぎて母艦が轟沈しないように！

今月の掟
「AIユニットと母艦の連携を心掛けよ！」

【オートパイロット機能】の継戦能力を高めるには、母艦とのスムーズな連携が必要。弾薬補給、HP回復を効果的に行なって、AIユニットが捨て石にならないためにフォローしよう！足の速い母艦なら、より精度の高い連携を取ることができるのだ。

疑問・質問、撃って参られよ！

当コーナーでは「GCB」における皆様の質問、疑問を募集しております。プレイ中に「？」と思ったことや、突っ込んで知りたい要素などがありましたらレッツ質問！本誌付属のアンケートハガキにてのみ受け付け中です！

GCBひみつダイアリー
～age伍長 編～

順調に部隊レベルを上げ、そろそろキマイラ隊ではコストが余り始めた今日このごろ。さらに強力な小隊を編成すべく行動する。

［4月○日］　ニュータイプ部隊結成

やはりガンダムといえばニュータイプ。キマイラ隊だけの編成だとコストに余剰分が出てきたので、この機にニュータイプのみで編成された部隊を結成してみる。メンバーは【ララァ・スン】、【シャリア・ブル】、【イアン・グレーデン】の3人。ちなみに某少佐は我が部隊にはおりませぬ（泣）。

［4月△日］　実戦投入

早速ニュータイプ部隊を実戦に投入してみる。どうもニュータイプ同士は多少相性がいいらしく、開幕からそれなりのテンションでスタートする。個々の能力が高いので、まずまずの戦績を挙げられた。

特に能力値が平均して高いシャリア・ブルが獅子奮迅の大活躍。テンションを上げやすいキャラでもあるので、今後もエースパイロットとしての活躍が期待できそうだ。

［4月×日］　キシリア様任官

さらに部隊レベルが上昇したところで、【キシリア・ザビ】閣下を入手。ここは艦長をキシリア閣下にして、部隊の戦力アップを図る。が、艦長の能力でテンションMAXの持続時間が延びないためか、効果はイマイチ発揮できなかった。無念……。

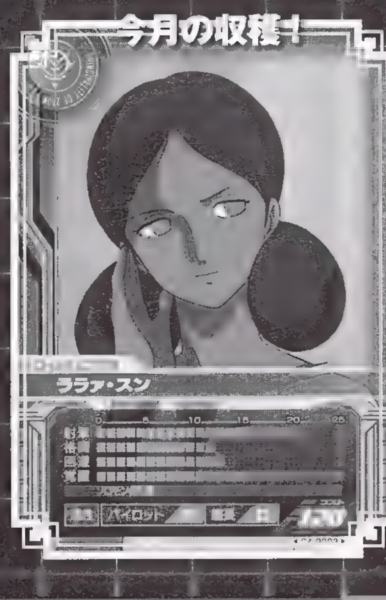
［5月▽日］　育成開始

さらなる部隊の強化のため、ララァの育成を開始。格闘と回避を徹底的に上げることで、バランスのいいパイロットに育成するのが目的だ。

［5月●日］　育成完了

ララァの能力がほぼ最高値近くになったので、実戦に投入。格闘が当たる当たる。意外なキャラでビシバシ接近戦ができるので、これは楽しいかも。苦労も報われたというものであった。

今月の収穫！





強者たちの技を吸収せよ!

北斗の拳

回闘はトキの優勝という結果に終わったが、ほかのキャラの健闘が目立ったのも事実。システム面をはじめ、戦力アップにつながるネタはまだまだある。積極的に取り入れてさらなる高みを目指せ!

北斗の拳
■メーカー：セガ
■操作方法：8方向レバー＋[illegible]
■発売日：2005年12月[illegible]
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）
©武論尊・原哲夫／NSP 1983
©SEGA Corporation, 2005

細部まで徹底追求!

システム系小ネタ集 Part3

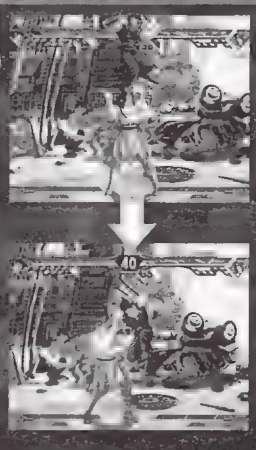
システムネタの宝庫ともいえる『北斗の拳』。今月もとっておきのシステムネタを紹介! 細かい知識だが、知っておけば動きの幅が広がるはず。自分の戦術に組み込んで勝率UPだ!

Text:OYZ　情報協力:志郎

2段ジャンプ入力による振り向き攻撃

通常ジャンプ中は相手を跳び越しても振り向かないが、跳び越した後に「レバー上方向と攻撃ボタン」を同時に入力すると、振り向きながらジャンプ攻撃を出すことができる。これを活用すれば、めくり性能のあるジャンプ攻撃を持たないキャラでも、めくりを狙うことが可能となる。実戦で重宝するぞ。

なお、これは2段ジャンプ中の特性を付加させるテクニックなので、2段ジャンプ中に振り向かないレイは不可能。2段ジャンプ後に上記の入力をすれば可能だ。



通常ジャンプで相手を跳び越してから、上方向と攻撃ボタンを同時に入力。すると、振り向きながらジャンプ攻撃を出せるぞ。

しゃがみガードを兼ねたジャンプを入力

ガード硬直中はレバー[illegible]方向のガード段が切り替わり、それ以外にレバーを入れても、事前のガード段が継続される。これを利用すれば、しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚor投げの二択を回避可能。しゃがみ弱Ⓟをしゃがみガード後に[illegible]or[illegible]と入力すると、しゃがみ弱Ⓚはガードでき、投げはジャンプで回避できるのだ。



ガード硬直中なら、しゃがみガードを維持しつつジャンプを入力できるぞ。

画面暗転によるガード不能現象

『GGXX』シリーズでおなじみの、画面暗転を利用したガード不能化現象があるので紹介しよう。

まず飛び道具を出し、それが相手に当たる直前に、究極奥義や一撃必殺奥義を発動。暗転演出中(両者が停止中)は飛び道具も停止するが、その後の自分のみ動いている時間(いわゆる強制停止時間)は飛び道具が進んでいく。相手が暗転前にガードしていなければ、飛び道具が確定でヒットするのだ。強制停止時間は技ごとに異なり、それが長い技ほど飛び道具をガード不能にしやすいぞ。

なお、ハート様の拳法殺しなら、落ちてくる[illegible]（[illegible]）に[illegible]で[illegible]えば、しゃがみガードを崩せる。

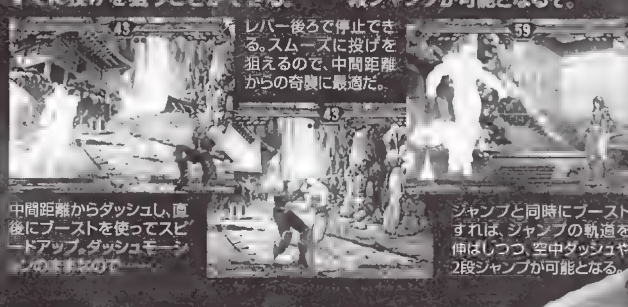


[illegible]距離でショットガン（正面）→ブースト北斗羅漢撃。相手[illegible]

ブーストを使った高速移動投げ

ブーストの突進モーション中は取れる行動が制限されており、直接投げを狙うことは不可能。だが、ダッシュ中にブーストを使用するとダッシュのモーションが維持されるので、レバー後ろで止まればすぐに投げを狙うことができる。中間距離からの奇襲に役立つぞ。

これはジャンプ中の行動にも応用可能。ジャンプ予備動作中にブーストを使えばジャンプのモーションが維持されるため、空中ブースト中にはできない空中ダッシュや2段ジャンプが可能となるぞ。



中間距離からダッシュし、直後にブーストを使ってスピードアップ。ダッシュモーションのままなので……

レバー後ろで停止できる。スムーズに投げを狙えるので、中間距離からの奇襲に最適だ。

ジャンプと同時にブーストすれば、ジャンプの軌道を伸ばしつつ、空中ダッシュや2段ジャンプが可能となる。

特殊な表記の見方 [illegible]

闘劇'06 FINAL 好勝負ピックアップ

5月3日の闘劇'06決勝大会から好勝負を4試合ピックアップし、使用されたテクニックを交えて解説。大会で見られた連続技にも注目だ。

pigmy（トキ）VS.志郎（トキ）

[illegible]



トモノ（シン）VS. G.X（ラオウ）

[illegible]



ガードキャン[illegible]多[illegible]ウの北斗天将奮撃がさく裂した。

G.X（ラオウ）VS.キース（ハート様）

[illegible]によるけん制にハート様が対処しにくく、相性が悪いとされている。試合開始前は「キース」[illegible]も勝ったことがありません」と弱気な発言も飛び出したが……。

フタを開けてみれば、結果は「キース」の圧勝。1本目は開始早々主導権を握った「キース」が、その勢いで先取。続く2本目はけん制の北斗剛掌波に対し、どこからでもどうぞでの跳ね返しや前方ジャンプ～アジリティディフェンスな[illegible]マーを持つジャンプ強Ⓟでくらいつつ反撃。これに拳法殺しで[illegible]処も交えて接近し、ハート様得[illegible]の投げと打撃の二択を迫る必勝パターンに持ち込んで勝利した。



タジ君（ユダ）VS.紅の豚（トキ）

[illegible]



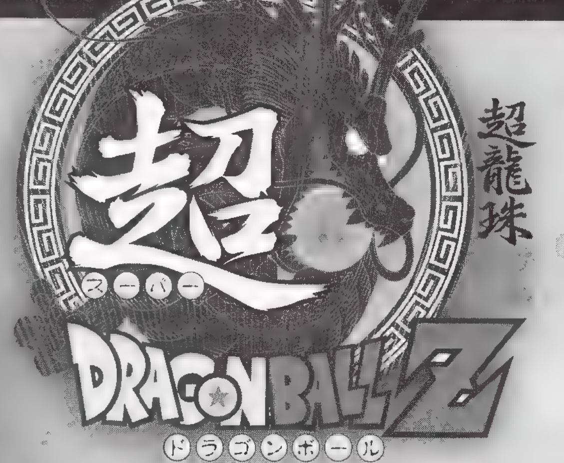
闘劇'06 FINAL に見る連続技事情

[illegible]がみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ】→グレイヴシュート→[illegible]

[illegible]【弱Ⓚ→強Ⓟ】と、[illegible]限に活かしてつな[illegible]



[illegible]



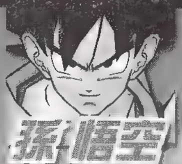
秘められた潜在能力は無限大！主人公孫悟空の強さを徹底解明！

ジャストヒットからの強力な連続技やバランスのいい継承技を持ち、加えてスーパーサイヤ人化でパワーアップできるという、すさまじい底力を持っている悟空。やり込めばやり込むほど強くなるこのキャラを使いこなして、最強を目指そう。

スーパードラゴンボールZ
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2005年12月(稼働中)
■使用基板：ー

Text:FAG

カカロットお前がNo.1だ！



[illegible]ジャストヒット[illegible]、[illegible]を持っている。[illegible]もちろん、[illegible]オールマイティー[illegible]。

まずはジャストヒットをマスターしよう

コンビネーション攻撃である弱強強の最後の強は、ジャストヒット対応技。弱強と入力して最後の強を受付時間ギリギリに出すとジャストヒットになる。

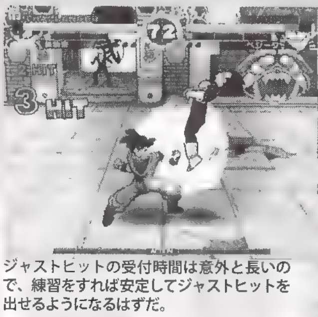
最後の強がジャストヒットすると爆発のエフェクトが発生して、吹っ飛んだ相手に追撃が入れられる。成功した場合は、最後の強をキャンセルしてホーミング弱で追い打ちを入れよう。ジャストヒットがガードされた場合は、相手のガード硬直が大幅に延びるので、さらにラッシュをかけられるぞ。

出し方のコツは弱強を最速で入力して、2段目の肘が出るタイミングに合わせて強ボタンを押すと出しやすい。最後の強が出ないタイミングから、入力を少しずつ早めていくようにすると覚えやすいぞ。

ジャストヒット連係表

ジャストヒット技（弱強強）

- **ガードされたとき** → 相手との距離が離れるがこちらの方が早く動けるので、ホーミング攻撃でラッシュをかけるのが有効。また、気孔波やかめはめ波を重ねて有利状況を作るのも効果的な戦法だ。
- **ヒット時** → ホーミング弱攻撃での追撃から連続技を狙おう。超必殺技ゲージがあるときは、最後を超かめはめ波で締めると相手の体力を半分以上減らすことができる。ゲージが無いときは強連脚が安定だ。



ジャストヒットの受付時間は意外と長いので、練習をすれば安定してジャストヒットを出せるようになるはずだ。

相手のホーミング攻撃に弱攻撃を合わせて、そこからジャストヒットを使った連続技で大ダメージを奪おう。

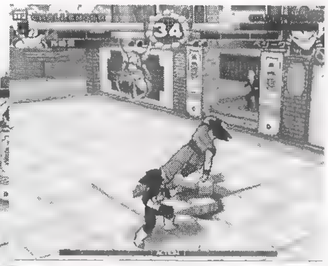


瞬間移動を使った連係

瞬間移動はコマンドによって出現位置が変わる。相手の頭上に出現する➡⬇⬊＋Jを主に使っていこう。連続技や投げで相手をダウンさせたら瞬間移動を入力して、すぐにジャンプボタンでキャンセルをして下降する。このときに少し相手に近付いてから下降すると、めくり攻撃になるのでガードを揺さぶれるぞ。このように間合いが離れた状況から一気に接近して舞空術キャンセル（以下、舞キャン）連係に持ち込むことができるのだ。さらにスキルツリーで瞬間移動を選択していると、「舞空スピードアップ」を覚えられる。このスキルを習得すれば、舞キャンを使った連係がパワーアップするぞ。

投げから最速で瞬間移動を入力。悟空の得意な接近戦の間合いに入れるぞ。

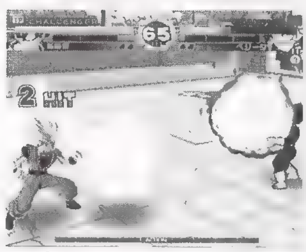




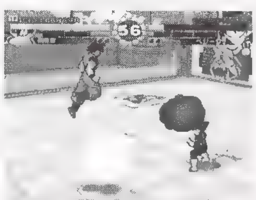
ダウンさせた後に、再度ラッシュを仕掛けられる。攻め続けろ！

かめはめ波を「配置」して挟み込め！

配置かめはめ波はコマンド入力時にボタンを押しっぱなしにすると、一定時間その場にかめはめ波が停滞する性質がある。ダウンさせた相手に重ねておくのが主な使い方だ。配置したときにキャラが向いていた方向に飛んでいくので、横移動で軸をズラしつつ発射しよう。同時にかめはめ波かホーミング弱を出せば連続ヒットするぞ。



スーパーサイヤ人化すると2段技になり、攻撃力が大幅にアップするぞ。



弱強同時押しで、二つ配置することができる。



ホーミング強にキャンセルをかけて配置する戦法が有効。

はみ出し元気玉 孫悟空お勧めスキルツリー：「攻撃力アップ→配置かめはめ波or瞬間移動+舞空スピードアップ→元気玉→アーマーストライク」。配置かめはめ波か瞬間移動を選択しなければならないのだが、地上戦重視なら配置かめはめ波、空中戦を強化したいなら瞬間移動がいい。自分の闘い方に合った方を選択しよう。

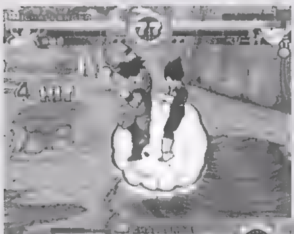
コンボ解説

コンボで必須になるのがジャストヒットだ。まずはジャストヒットを練習して、追撃のタイミングを覚えよう。相手の体力を半分以上奪う強力なコンボが可能になるぞ。

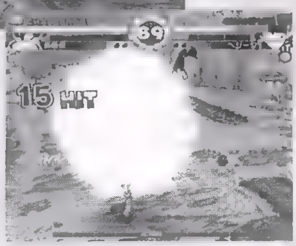
基本コンボ

ホーミング弱→（キャンセル）強爆砕拳→（スーパーキャンセル）超かめはめ波or元気玉

ホーミング弱（以下H弱）は、ヒットしたときのみキャンセルで必殺技が出る。つまり必殺技が暴発しないノーリスクな技なのだ。浮かせ技のダッシュ攻撃や強攻撃からもつなげることができるので、確実にダメージを奪いたいときに使っていこう。



H弱は使う機会が多いので、毎回必ずキャンセルをかけるようにしよう。相手のスキを見逃さずに連続技をたたき込め！

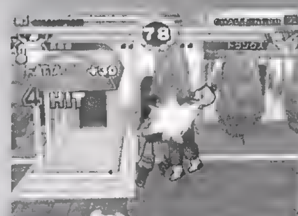


スーパーキャンセルのスキルがあれば、大ダメージの追撃が可能。

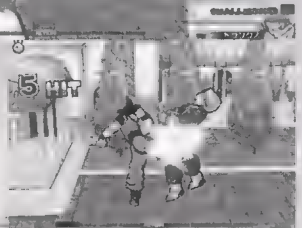
実戦大ダメージコンボ①

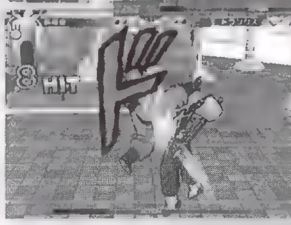
弱強強（ジャストヒット）→（キャンセル）ホーミング弱→弱強→（キャンセル）ホーミング弱→弱強→（キャンセル）→強連脚or超かめはめ波

ジャストヒットからの連続技。軽量級から重量級まで安定して入れることができる。中量級以上には弱強を強に変えると、さらに決まりやすくなる。また、ジャストヒットの代わりにダッシュ弱攻撃からでも可能だぞ。



ジャンプ攻撃や単発弱攻撃からも弱弱強につなげられるぞ。相手のスキはもちろん、連係に割り込んだときなど、使いどころは多い。





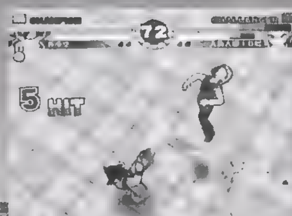
空中でタイミングよく当てていき、強連脚につなげよう。

実戦大ダメージコンボ②

弱強強（ジャストヒット）→（キャンセル）ホーミング弱→（少し相手に近付く）舞キャンジャンプ強→ダッシュ強→弱強or強→各種必殺技

H弱をヒットさせた後に少し相手に近付いてからジャンプボタンで舞空術を解除する。下降中にジャンプ強をヒットさせて着地したら最速でダッシュ強を出す。すると相手はヒットしてバウンドするので、そこに追撃を入れていこう。

下降中強攻撃は、相手キャラによってタイミングが少し変わってくる。ジャンプ強の先端を当てるようにするとつなげやすい。



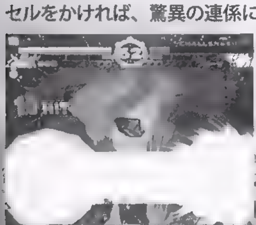




ダッシュ強でバウントした相手に、立ち攻撃から連続技で追撃

お勧めスキル

継承スキルは迷わず「スーパーキャンセル」を選択しよう。連続技の威力が飛躍的に上昇するので、悟空には必須スキルだ。継承技は遠距離戦の弱さを補える「フレックスレーザー」がお勧め。近距離戦をさらに強化したいのなら「Gスライサー」も面白い。コンビネーションからキャンセルをかければ、驚異の連係に持ち込める。



悟空の本当の強さは、スーパーキャンセルを会得してから発揮される。必ず継承しよう。

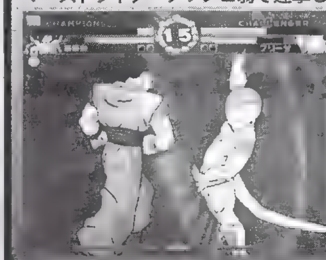


超かめはめ波→スーパーサイヤ人化→超かめはめ波が連続ヒット。こんな連続技も可能だ。

VS孫悟空

POINT 1 接近戦を回避しろ！

悟空はジャストヒットからの連続技が強力だが、始動技である弱攻撃のリーチが短い。コンビネーション攻撃が届かない間合いならばホーミング攻撃しか接近手段が無いので、ホーミング攻撃に立ち攻撃や投げを合わせてダメージを奪っていこう。ジャンプ攻撃はアーマーストライク→ダッシュ弱で迎撃しよう。



POINT 2 飛び道具のスキを狙え！

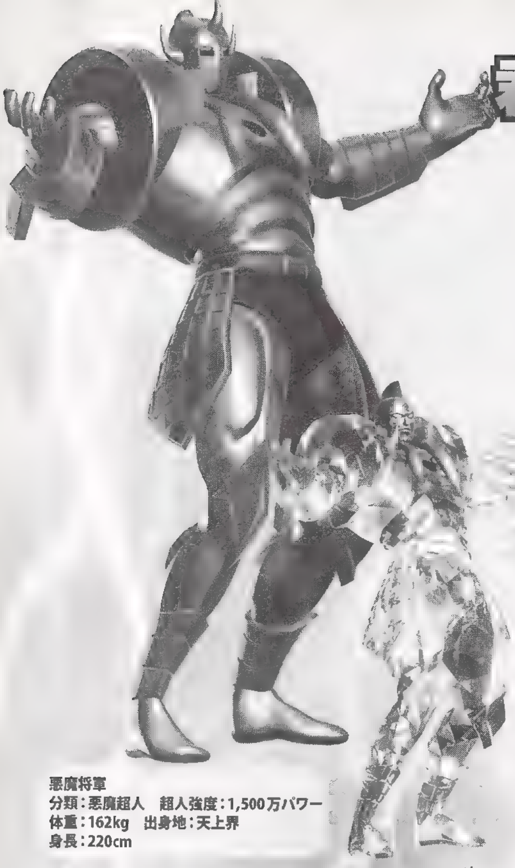
飛び道具であるかめはめ波は、撃った後に大きいスキができる。横移動で回避することができたら、直後にホーミング攻撃を出して反撃を入れていこう。

かめはめ波の無駄撃ちを見たら、すぐにホーミング攻撃を入力。キャンセル必殺技で大ダメージを与えよう。





はみ出し元気玉 **スーパーサイヤ人化後の変化とは?**:スーパーサイヤ人（→←↑↓↑→+攻撃、1ゲージ消費）になると飛び道具の性能が大幅にパワーアップする。パワーアップの対象となる技は「気功波」、「かめはめ波」、「超かめはめ波」、「配置かめはめ波」、「元気玉」だ。それぞれ、攻撃力が上昇したり、攻撃範囲が広がったり、ヒット数が増加したりする。



君の手で正義超人どもを抹殺せよ!

最後の使用可能キャラ、悪魔将軍のコマンドリストを完全掲載！ 超人強度1,500万パワーを誇る圧倒的な力で、対戦相手に恐怖をプレゼントしよう。

Text:黒鉄タカスエ

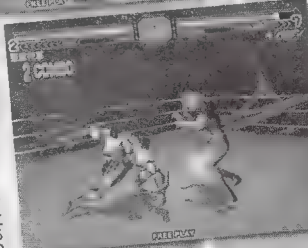
キン肉マン マッスルグランプリ
KINNIKUMAN MUSCLE GRAND PRIX

キン肉マンマッスルグランプリ
- **■メーカー**：バンプレスト
- **■ジャンル**：対戦格闘アクション
- **■操作方法**：8方向レバー+4ボタン
- **■発売日**：稼働中
- **■使用基板**：SYSTEM 256

悪魔将軍
分類：悪魔超人 超人強度：1,500万パワー
体重：162kg 出身地：天上界
身長：220cm



リーチが短く発生が遅いものの、相手のテンションゲージを吸収して自分のものとしてしまう「パワー吸収」。コンボの中にたまに交ぜていくと効果的だ。



姿勢が低くなる打撃技が、立ちの打撃から派生する「チョッピングコンボ」のみとやや物足りない。相手の打撃に対しては打撃かわしを重ねていくといいだろう。

悪魔将軍

CPU戦の最後に立ちはだかる悪魔将軍が、プレイヤーキャラとして使用可能となった。CPU戦同様の強力な超人技の数々を自らの手で繰り出すことができるのだ！

通常技・必殺技ともに、威力の高いものがそろっており、適当に技を繰り出しているだけでもある程度は闘うことが可能。必殺技の「ダイヤモンドダストα」「ダイヤモンドダストβ」は発生こそ遅いものの、発動後は相手の攻撃を一切受け付けない強力なものとなっている。距離を離して相手の攻撃を誘い、上記必殺技でつぶしていこう。



原作でバッファローマンにとどめを刺した凶悪超人技「地獄の断頭台」がさく裂！ 超威力のこの技を受けて、無事で居られる超人は果たして存在するのだろうか!?

悪魔将軍 COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド
	ワンツートラースキック	打・打・打
	ジェネラルコンビネーション	打・打・←+打・打
	ジェネラルコンビネーションプラス	打・打・←+打・打・→+打
	チョッピングパンチ	←+打
	チョッピングコンボ	←+打・↓+打
	サタンコンビネーションA	→→+打・打・打
	サタンコンビネーションB	→→+打・打・打・→+打
	サタンコンビネーションC	→→+打・打・打・↑+打
	トラースキック	←←+打
	軟体エルボー	←→+打
	キン肉ドライバー封じ	→←+打
	急降下爆撃	↓↘→+打
	フットスタンプ	↓↙←+打
浮	ライジングニー	→↓↘+打
	パワー吸収	←↓↙+打
投げ技		
	パイルドライバー	組
	スカルクラッシュ	→+組
	大雪山落とし	→→+組
	スピンダブルアームソルト	←←+組
	ネックハングボム	←→+組
	兜割り	→↘↓↙←+組
・	ストマッククラッシュ	(兜割り中に)→↓↘+組
	ブリッチ崩し	→↓↘+組
	地獄の超特急	(中よろけ相手に)組
	ロメロスペシャル1	(大よろけ相手に)組
・	ロメロスペシャル2	(ロメロスペシャル1中に)→+組
・	地獄風車	(ロメロスペシャル1中に)←→+組
	ダブルニークラッシャー	(背後相手に)組
	超人圧搾機	(背後相手に)→+組
	大雪山落とし	(上空相手に)組
必殺技		
1	ショックダブルハンド	必
3	地獄のメリーゴーラウンド	↓↘→+必
3・浮	ダイヤモンドダストα	→→+必
3	ダイヤモンドダストβ	←←+必
3	ネックハングスルー	→↓↘+必
2	ヨカボーズ	←↓↙+必
超必殺技		
9	地獄の断頭台	→↘↓↙←+組+必
9	地獄の[illegible]	(ロープ背負い相手に)→↘↓↙←+組+必
専用必殺技組み解き		
	キン肉ドライバー返し	(キン肉マンのキン肉ドライバーに合わせて)←+G

左端の数値はテンションゲージの消費量を、「浮」は浮かせ技を、「・」マークは派生技を示す。

フェイバリットホールドを破れ！

専用返し技を決めろ!!

特定のキャラ組み合わせで、特定の必殺技を返したときのみ見られる特殊演出が存在することが判明！ 状況が非常に限られているため、なかなかお目にかかることはできないが、チャンスがあれば狙ってみよう。

悪魔将軍専用 キン肉ドライバー返し

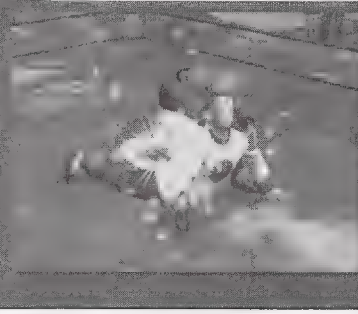
(キン肉マンのキン肉ドライバーに合わせて)←+G



原作の設定で合体超人である悪魔将軍は、軟体化していても簡単に抜けてしまう。やはり、友情パワーで二つに合わせ、悪魔将軍を実体化させなければキン肉ドライバーをくらわせることはできないのだろうか。

ラーメンマン専用 キャメルクラッチ返し

(ブロッケンJr.のキャメルクラッチに合わせて)←+G



キャメルクラッチといえば、ラーメンマンのフェイバリットホールド。[illegible]の印象が強い。自身の得意とする技だけに、父のかたきと繰り出してくるブロッケンJr.のキャメルクラッチを簡単に返してしまうぞ。

おまけですよ中野さん！

悪魔将軍豆知識:設定上では超人強度1,500万パワーを誇るとされる悪魔将軍だが、原作中でバッファローマンが悪魔将軍は1,000万パワーだと説明するシーンがある。どちらが本当なのかは謎だが、バッファローマンをあっさりと倒してしまったことからも1,500万パワーで間違い無いのだろう。多分。

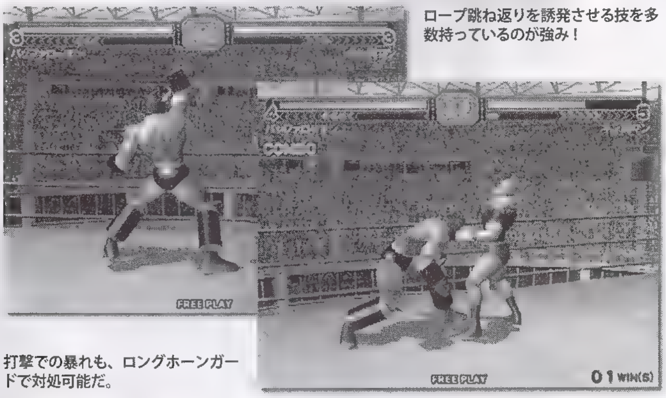


これぞ1,000万パワーッ!!
バッファローマン

ヘビーダブルアタック（打撃・打撃）の2発目、ロングホーンアッパー（ロングホーンガード中に打撃）など、ロープ際で相手にガードさせることにより跳ね返りを誘発させる技を多数持っているバッファローマン。ハリケーンミキサー（→→＋必）などで相手を追い詰めた状態での爆発力が非常に強力なキャラだ。

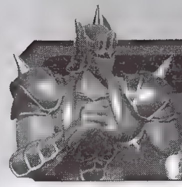
打撃の発生が遅いため、打撃での暴れに弱いように思われがちだが、打撃での暴れはロングホーンガード（→←＋打撃）でつぶすことができるため、うまく交ぜていくことで相手の攻撃の選択肢を狭められる。

また、よろけを誘発させる組み技であるスレッジハンマー（→→＋組）を持っているため、打撃のみならず組み技でのプレッシャーも強力。コンボの締めに空中投げであるハリケーンヒート（落下中相手に→→＋組）もあり、最近株が急上昇している。



ロープ跳ね返りを誘発させる技を多数持っているのが強み！

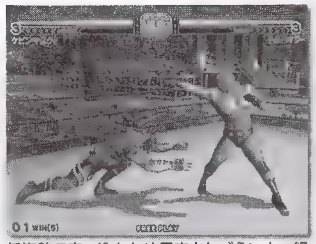
打撃での暴れも、ロングホーンガードで対処可能だ。



メイルストローム・パワー、さく裂！
ケビンマスク

マウント攻撃（→↘↓↙←＋組）とSTF（→↓↘＋組）は、組み弾きされてもダウン状態になるので反撃を受けず、また低姿勢で突進するタイプの投げなので、打撃での暴れにも強い。中間距離からこれらの組み技をちらつかせるだけでも相当なプレッシャーを与えることができるのだ。

また、ケビンマスクの上記組み技には特殊な性能が隠されていることが発覚。何とパワーボム（大よろけ中に組）ヒット後のダウン状態にもヒットさせることができるのだ。ロープに振った後に狙うのも有効だぞ。



低姿勢で突っ込むため反応されづらい上、組み弾きされても反撃を受けない優秀な組み技。



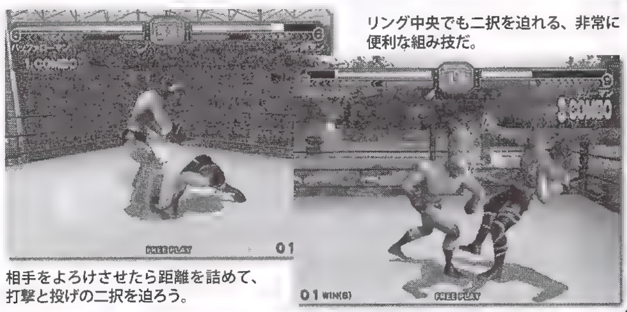
パワーボムでダウン中の相手になぜかヒットする。積極的に狙ってダメージ効率アップ！

組み技から攻める！
よろけ誘発技で二択を迫れ！

テリーマンとバッファローマンが持つ、ヒットさせると相手がよろける組み技。強力な二択を迫るチャンスを作り出せるぞ。

テリーマンのナックルパート（←→＋組）と、バッファローマンのスレッジハンマーは、ヒットさせても相手はダウンせず、よろけ状態を作り出すことができる。そのままコンボをつなげることはできないが、ダッシュで距離を詰めることで、打撃と組み技の二択をかけることができるのだ。

ハンマースルーやロープ跳ね返りを誘発させる技と違い、位置を問わず出すことができるので、積極的に狙っていこう。



相手をよろけさせたら距離を詰めて、打撃と投げの二択を迫ろう。

リング中央でも二択を迫れる、非常に便利な組み技だ。

キン肉マン専用
阿修羅バスター返し

（アシュラマンの阿修羅バスターに合わせて）←＋Ⓖ

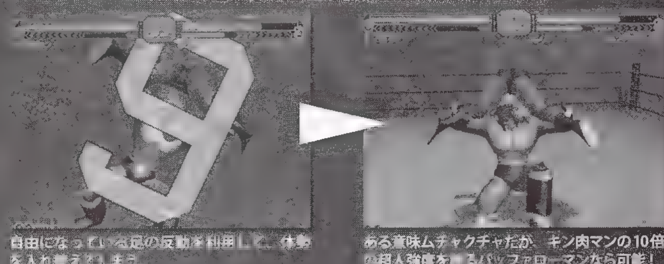


キン肉マンで阿修羅バスターの組み弾きに成功すると……、

原作同様、首を抜いて体を半回転させて…相手の頭を砕く！

バッファローマン専用
6を返すと9になる

（キン肉マンのキン肉バスターに合わせて）←＋Ⓖ



自由になっている足の反動を利用して、体勢を入れ替えてしまう。

ある意味ムチャクチャだが、キン肉マンの10倍の超人強度を誇るバッファローマンなら可能！

おまけですよ中野さん！

テリーマン補足: よろけを誘発させる組み技を持っているだけでなく、打撃かわしをされてもスキが少なく、ヒット時には大よろけを誘発させられるテキサスコンドルキック（←←+必）が強力。発生が早くかわされにくい打撃技を主軸にラッシュをかけられるぞ。逆にテリーマンと対戦するときはテキサスコンドルキックに最大限の注意を!

トップブレイヤーが東京に集結した1週間を追う！

鉄拳 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION



闘劇前後の1週間、東京にはほぼすべての出場選手がそろっていた。闘劇の前に行なわれた5on5の軍総杯、そして闘劇'06FINAL、さらにその後行なわれた韓国勢との野試合まで、今回は徹底リポート！

鉄拳5 DARK RESURRECTION	
メーカー	バンダイナムコゲームス
操作方法	8方向レバー＋4ボタン
発売日	2005年12月13日（稼働中）
使用基板	SYSTEM256

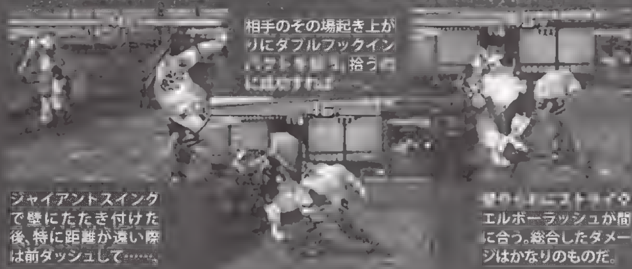
闘劇'06 FINAL で見られたテクニック

[illegible]

ジャイアントスイング壁ヒットから追撃

[illegible]シットスマッシュ（⇙⑧）で追撃するのが基本だが、相手のその場起き上がりにダブルフックインパクト[illegible]を合わせるのも面白い。

[illegible]て決まり、一瞬で致命傷を与えられるのだ。相手が横転に徹するようなら、ダウン投げを狙うのも手だ。



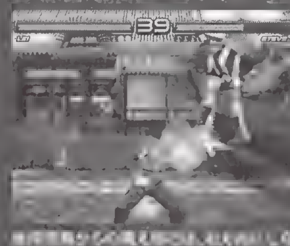
相手のその場起き上がりにダブルフックイン[illegible]拾う[illegible]

ジャイアントスイングで壁にたたき付けた後、特に距離が遠い際は前ダッシュして……。

[illegible]エルボーラッシュが間に合う。総合したダメージはかなりのものだ。

蛇武から壁コンボ！

[illegible]ヒットさせる。相手を壁やられ・中にしたら白虎牙（⇙⑧）⇒立ち途中⑧を決める大ダメージコンボだ。



[illegible]

第3回 軍総杯リポート



[illegible]

活躍した選手

[illegible]

【渋谷これんじゃー】対【ギョーザ5人前 逆境】

[illegible]



[illegible]

恐怖を教えてください！

韓国勢を追え！



闘劇'06FINALでは、アウェー[illegible]という[illegible]プレッシャーからか[illegible]してしまった韓国勢。その[illegible]べく、大会[illegible]に行なわれた野試合を分析！

野試合で見られた

韓国勢のテクニック

[illegible]本来の力[illegible]ではなかったものの、野試合では[illegible]テクニックを紹介していこう。

[illegible]マスター、ユウ、ハメコ。

野試合雑感

野試合は、韓国勢は韓国レバーを使用しての対戦となった。

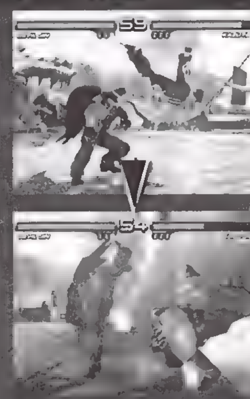
彼らに対して闘劇戦士たちが立ち向かったのだが、唯一歯が立たなかったのが韓国最強デビルジン使いの「qudans」だ。ほかにも華麗にスティーブを操る「Nin」、ブライアンの挑発マスター「Knee」など、そのうまさは評判通り。

連係やコンボも独自のものが見られる中、画一的になりがちな日本では見られない立ち回り方が一同の注目を集めていた。

qudansだけはガチ

コンボは鬼八門（⇧[illegible]）⇒奈落払い（⇨☆⇩[illegible]）で締めて大ダメージを狙うのが基本的なスタイル。壁ステージでは、奈落払い1発止め⇒白鷺遊舞2発止め（[illegible]）⇒[illegible]⇒前ダッシュ白鷺遊舞2発止め、という運びコンボがメイン。

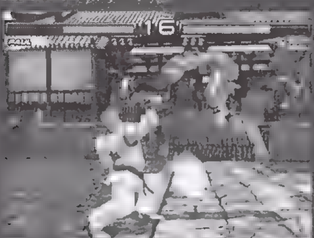
二択を確実に成功させるため安易にステステから技を出さずに、近距離でガードを固める行動が目立った。相手が暴れないと読んだときには追い突き＆奈落払いの二択で勝負していたぞ。



[illegible]に奈落払いヒットから……[illegible]

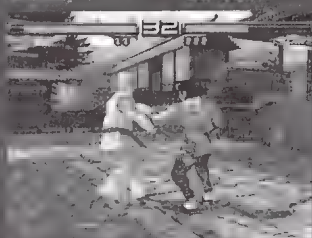
ポールの小ネタ

[illegible]（立ち途中に[illegible]）をヒットさせたら立ち[illegible]や立ち[illegible]で2発刻み、少し前ダッシュして大ジャンプで相手の受け身を飛び越そう。そうすると相手の背面に着地できるので、振り向きしゃがみパンチ（背を向けた状態で[illegible]）〜[illegible]（立ち途中[illegible]）が決まるぞ。



しゃがみパンチヒット後、相手が投げなどで振り向くか、何もせずそのまくらうか[illegible]

次に壁コンボを利用したネタを紹介。壁コンボに[illegible]2発止め（[illegible]）をヒットさせ、相手の受け身方向と同じ方向に横移動して（パンチ受け身なら左横移動）投げを出すと側面投げになるというネタ。相手が受け身を取っていなかったら不知火（横移動中に[illegible]）を出せるようにしよう。



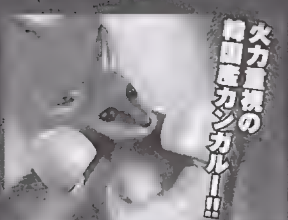
[illegible]受け身を取りやすい[illegible]を狙いたいときにオススメ[illegible]け後は起き攻めしやすい。

スティーブでステステ!?

ダッキング（[illegible]or[illegible]）を[illegible]入れでキャンセルし、再度しゃがみからのダッキング（[illegible]or[illegible]）を数回繰り返してプレッシャーをかけるテクニックを見せてくれたのはNinのスティーブ。イーグルクロウ1発止め（立ち途中に[illegible]）をうまく使い、攻めの突破口を開いていたぞ。



クイックフック〜フリッカー構え（[illegible]）などの後にも、これを使って一気に攻め込むことができる。



対戦攻略

ROGER Jr.

ロジャーJr.

やはり強かった韓国産ロジャーJr.。その強さを支えるネタを大紹介!!

[illegible]

エアーズロックからのコンボと起き攻め

エアーズロック2発止め（⇨[illegible]）からは、⇨[illegible]⇒前ダッシュ〜ダブルスピン・カスタネット1発止め（[illegible]）⇒⇨入れワンツープリマコンボ（[illegible]）が決まる。バウンドする瞬間の相手を[illegible]で拾うのがコツだ。また、ワンツープリマコンボを⇨[illegible]で止め、横転受け身に大ジャンプ[illegible]でめくりを狙うのも有効。ヒット後は、相手の振り向きパンチに勝つ振り向きキック、振り向きしゃがみパンチなどに勝つシュリンプキック（背向け中[illegible]）で二択を迫れる。



[illegible]ると火力が一気に上昇。

[illegible]コンボで[illegible]ルアッパーカット[illegible]

カウンター確認チャージスタンプ

スプリングスタンプ（立ち途中[illegible]）でけん制する際は常にホールドし、通常ヒット時はすぐ離し、カウンターヒットを確認したらチャージスタンプに派生するのが強力。後者でダウンを奪った後はカンガルースタンプ（[illegible]）で追撃[illegible]



立ち途中[illegible]のカウンター[illegible]を徹底していきたい[illegible]



聖戦は続く、そこに鍵がある限り。

ロケテストの熱狂から3年の月日が流れ、『鍵聖戦』の稼動から早くも1年が過ぎようとしている。今シリーズが一区切りとなることを耳にしたとき、通った店舗の外観、ピロー開封時の期待と高揚、鎬を削ったライバルの顔、劇的な勝利を体験した戦闘シーンなど、アヴァロンの追憶が溢れんばかりに去来した。連載最終回となる今回は、本誌やイベントでもおなじみの面々を始めとする、シリーズに深く携わってきた8名の関係諸氏からコメントを寄せていただいた。長きに渡るホルダーターンは終わりを告げたが、入城後もゲームは続く。チェイサーである我々は、まだまだ鍵を追える!

THE KEY OF AVALON 弐™
鍵聖戦
War of The Key

ついに大円団!
今まで応援ありがとう!!

アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦

■メーカー	セガ
■ジャンル	ボードゲーム
■操作方法	タッチパネル+トレーディングカード
■発 売 日	2005年8月上旬(稼働中)
■使用基板	TRIFORCE

Text:三番町鍵争奪組

開発コメント



アヴァロンに携わった関係者に、本誌の連載終了を区切りとして、コメントをいただきました。

似顔絵:田口画伯



プロデューサー 熊谷 美恵

アヴァロン界の偉大なるお母さん!いろいろヤンチャな子供たちばかりで、相当苦労したことでしょう。

アルカディアのアヴァロンコーナーを通して、これまでさまざまな出会い、友情、ラブ♪といったドラマが生み出されたことと思います。生み出されたのはドラマだけでなく、「アヴァロンの鍵」シリーズそのものが、このコーナーを読んで頂いた皆さんと共に作られたゲームです。

これまで本当にありがとうございました。そして、今後ともよろしくお願いします!



チーフデザイナー 田口 博之

アヴァロンの混沌とした世界観に一本の筋道を作り、この世界を創作したともいえる偉大なる人物。でも、ネタだと思ったらそれがいつの間にか本当の話になっていたりと、気を抜けないキーマンでもある!?

アヴァロンの鍵は自分の人生を大きく変えるタイトルだったと思います。それは決して売り上げだけではない、限りなく近い皆さんとの距離感だと考えています。これほど皆さん一人ひとりの顔を思い浮かべながら次の作戦を考えたり、皆さんの反応に喜んだり冷や汗をかいたりしたタイトルはありませんでした。

自分のゲーム人生の中で、どんどん成長をしていくタイトルと共に歩めたことは、かけがいの財産であり一生の思い出となりました。今でも忘れませんが、初めてのロケテストで開店前から長蛇の列ができたあの時から全てが始まった気がします。

皆さんの中にアヴァロンの記憶が暖かく残り続けることを願います。いつの日がアヴァロンの灯がもう一度燃え上がる事を願って、とりあえずいったんお別れをしたいと思います。

アヴァロンの鍵を応援してくれてありがとうございました。

召喚・宴ごろからその実力を見せてきた名コンビディレクター。確率やランダム要素には賛否はどちらもあるが、彼らの絶妙なバランス感覚とさじ加減は、シリーズを重ねていくにつれ、対人戦を面白いものに変貌させていったと言っていいだろう。



ディレクター 藤澤 智章

『アヴァロンの鍵』は自分にとって、最初の作品でありすごく思い入れのあるタイトルです。

アヴァロンのVer1はいろいろ問題のある状態からスタートしました。

その時、聞こえてきたのは、ほとんどが不満ばかり。

「このままではいけない。もっと面白くできるはずだ！」という思いをぶつけたのが、『アヴァロンの鍵 弐』です。ここでやっと本当のアヴァロンになったと思っています。

ここまで支えてくださったユーザーの皆様方、アルカディア編集部、そして全てのアヴァロン関係者の皆様方、本当にありがとうございました。

最後に、思い出深いカードたちのコメントを書きたいと思います。

<思い出深いカードたち>

①バルキリー燕・雀　姉妹

能力的に最後まで考えつくしたカード。田口さんの奥さんに似ていたおかげで手を抜けませんでした！

②バルキリークララ

ちょっと強めのパラメータに設定にしてあるのは、きっと僕のせいでしょう。

③ジャンプー

アヴァロンの中でなぜかキャラ立ちした素敵な珍獣ですね。

④ハコリス、トットー

メカニモンク系の対抗カードとして生まれた確率避けカード。ものすごいもめました。好みは分かれますが、確率１０％以下で避けられる人は神に選ばれた人です。

⑤歩兵シリーズ

育成という概念を本格的に取り入れたカードで、デッキ構築の幅を広げてくれました。（古代の歩兵をもっと強くしたかった！）

ディレクター 小早川 賢



たかがカード。

されどカード。

アヴァロンを作る時に最終地点として目指していたものは、「カード１枚でデッキが想像できる」ゲームでした。稼動当初は調整不足なため、皆さんにはご迷惑をおかけしましたが、鍵聖戦では、少しは目標に近づけたのでは？　と思っています。

連日のデバッグと過酷な調整の日々は、正直、楽しい思い出ばかりだったとはいえないのですが、これでもか！　っと仕込んだカードギミックをユーザーの皆さんが１２０％楽しんでいてくれたおかげで苦労して作った甲斐があったと心底思っています。１枚１枚、魂を込めるように作ったカードたちですので、中には微妙なカードもありますが(笑)とことん、最後まで遊びつくしてくださいね。

アルカディアの皆さんを含め、アヴァロンに携わった全ての素晴らしいスタッフと最後まで愛をもってプレイし続けてくれた素晴らしいユーザーの皆さんにこの場を借りてお礼を言わせて頂きます。

ありがとうございました！！！！

（P.S　また、会える日を楽しみにしております。）



チーフディレクター 金澤 昭一郎

数々の名（迷？）言を残した、アヴァロン創始期からの重鎮。

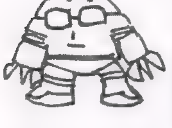
2003年7月の稼動開始以来、いろいろなアイデアで連載記事を展開して下さったアルカディアの皆さんには深く感謝しております。店舗やショーでのイベント、モンスターアイディア募集など、ファンの皆さん共々大変楽しませていただきました。連載は今号で終了とのことですが、今後ともファンの皆様にはさまざまなカタチに展開していくアヴァロンの鍵を楽しんで頂ければ幸いです。いつまでも変わらぬご愛顧のほどよろしくお願い致します。



イベントマネージャー 関口 寿史

この人物なくしてアヴァロンのイベントは無かった！　いつか全国大会を開催すべく牙を研いでいる!?

「魔導の世界へようこそ」は今まで手がけた仕事の中で一番思い出深いものとなりました。イベント開始当初の主旨は、デッキ構築等で悩めるアヴァっ子たちに開発者やアルカディアの方々から、ちょっとイイ話をしてもらうために全国行脚をしようというものであったんですが……どういう訳か途中から田口さんの銘酒の世界へようこそって感じのゲームとは全く関係の無い公認オフ会？　のような妙なイベントに成長して、仕掛人である自分たちが何が起きるか予想の付かない展開を楽しんでいました。こんなトンでもないイベントに長きにわたりお付き合いをいただきありがとうございます。また、こんな仕事（旅）がしたいなぁ。（イベント番長関口）



チーフプログラマー 呉田 武司

ユーザーが、かゆいと思っているところに手が届くようにと、いつの間にやらいろいろ直してくれている、童話に登場する夜中にこっそり仕事を進めてくれる妖精さんのような存在。また、模型作りにおいては田口画伯の師匠でもある。

アヴァロンの鍵はプレイヤーの方々とともに発展しました。

特に『弐』への劇的な変化は皆さんの意見があったからこそ完成したものでしょう。

頭の使い方という面ではアヴァロンは他のゲームに無い魅力を持ったゲームです。今後も一癖あるゲームにご期待ください。

（現在ユグドラ・ユニオンにハマっている呉田）



サウンドディレクター 佐藤 大平

アヴァロンプレイヤーなら、どのステージの曲も、戦闘シーンも鼻歌で歌い出すことができるだろう。そんな素敵サウンドのお父さん。

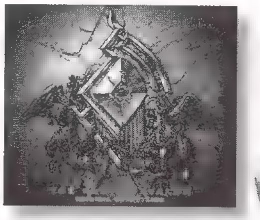
私にとって無限に広がる世界観がとても印象的でした。１曲30秒、１分の長さでしたが、５分ぐらいの曲でもまだまだ何曲でもアイデアが浮かんでくる面白さがありました。一般の広いユーザーの取り込みに苦労なされたようですが、アーケードゲームで長時間プレイする楽しさも広まってくれればいいなと思っています。

悔しかったのが、オンラインゲームで同様のカードゲームが稼動していることです。『アヴァロンの鍵』がオンラインで気軽に遊べたらどれだけ楽しいだろう……と、想像するのであります。

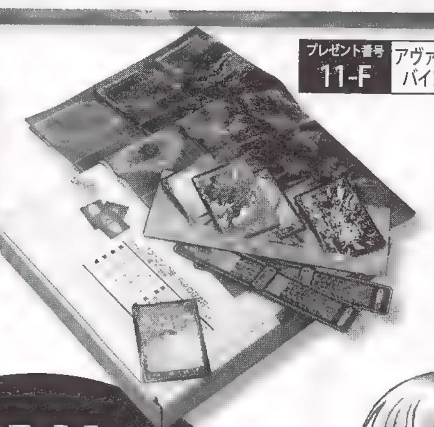
アヴァロンの鍵連載最終回記念プレゼント

開発と編集部から、まだまだ遊び続けたいというアヴァっ子にどどーんとプレゼントを大放出！　応募方法は、70ページのプレゼントコーナーにも書いてあるが、本誌備え付けのアンケートはがきに必要事項を記入して、各プレゼントに記載されているプレゼント番号を記入して応募してほしい。

総勢55名さまに大放出～☆

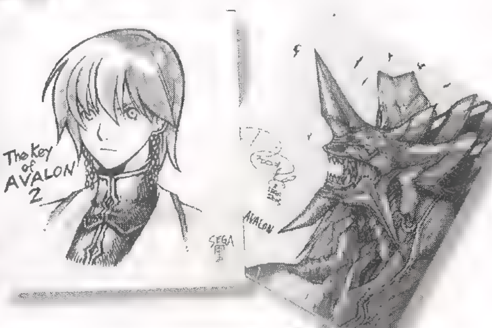


プレゼント番号 11-A　1名
アヴァロンの鍵 サントラCD
※田口博之によるイタズラ書き入り。

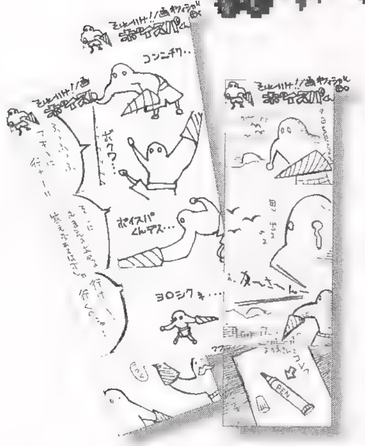


プレゼント番号 11-F　1名
アヴァロンの鍵 弐 オフィシャルカードバインダー＆-円卓の召喚符-セット





プレゼント番号 11-E　5名
イラスト色紙
※写真の色紙は過去にプレゼントしたサンプルです。
※応募の際は希望のモンスター or キャラクターを書いてください。



プレゼント番号 11-B　5名
マンガ『それいけポイスパくん！』原画
※どの回が当たるかは抽選。



プレゼント番号 11-C　1名
トレーディング フィギュア コレクション アヴァロンの鍵 弐　1BOX



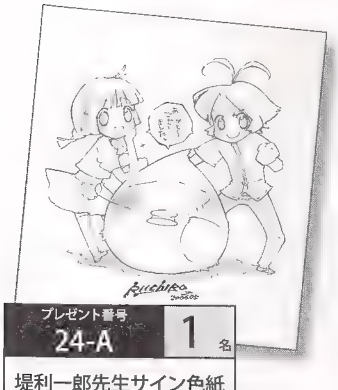
プレゼント番号 11-G　10名
特製しおり8種 コンプリートセット



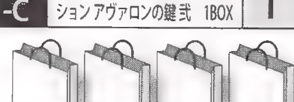
プレゼント番号 24-G　3名
ブレストナイト1枚



プレゼント番号 24-H　3名
エンペラー（絆）1枚

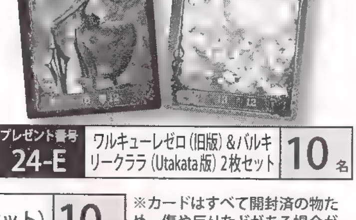


プレゼント番号 24-A　1名
堤利一郎先生サイン色紙

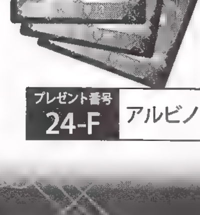


㊙！アヴァロンの鍵 大人の福袋

プレゼント番号	賞品	人数
11-D	広報・西村ケンサク セレクト福袋	1名
24-B	マサ兄ぃ福袋	1名
24-C	伊勢猫福袋	1名
24-D	しもでん福袋	1名



プレゼント番号 24-E　10名
ワルキューレゼロ（旧版）＆バルキリークララ（Utakata版）2枚セット



プレゼント番号 24-F　10名
アルビノ（3枚セット）

※カードはすべて開封済の物ため、傷や反りなどがある場合があります。ご了承ください。


アヴァロンのなんちゃら
最終回
みんなアヴァってるぅ!?
ドドーン!
早いものでアヴァロンの鍵が稼働し始めてから3年が過ぎようとしとる
ひとまずここで現在の形のアヴァロンは一段落となるんや
いっぱい遊んだね～! ロケテストに徹夜で並んでみたり
蟻骨メルトとかちょっとしょっぱい思い出もあったり
ずらり…
新キャラや新カードが続々と登場したり!
ピヨズリはよくゲーセン前で止められてたよね
動物ダメ
カッ!
うぅ～ アヴァロン終わっちゃうの?
そんなことないさ! みんなが遊んでいる限りまだまだゲーセンで生き続けられるんだもの!
うう…
アヴァロンを好きなみんなはこれからも一緒に遊んでいこうぜ!!
んじゃまたいつか会おうね!
20×△年にピヨズリ等身大ぬいぐるみ発売決定か!?
羽毛
口からお花が咲くよ♥
土
長い間ありがとうございました!
堤和一郎.

CUP WINNER'S CUP 決勝大会リポート&ニューバージョン情報!

今回は、第五回CUP WINNER'S CUPの上位入賞者のフォーメーション&大会リポートをお届けする。トッププレイヤーのフォーメーションを見て、自分のチーム作りに役立ててほしい。また、ついに発表となった『WCCF』の新バージョンの情報も紹介するぞ。

WORLD CLUB Champion Football™ European Clubs 2004-2005 Ver.1.2

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
ヨーロピアンクラブス 2004-2005 Ver.1.2
■メーカー:セガ
■ジャンル:スポーツゲーム
■操作方法:専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日:2006年3月(稼働中)
■使用基板:NAOMI2

決勝大会出場者に最も支持された選手は?

アドリアーノとシルベストルの二人が同率でトップ。しかし、レギュラーカードのアドリアーノと5位に入ったマテラッツィは、控えの選手として使っている人が多かった。能力値の高いレギュラーカードDFに人気が集まったが、エインセ(2チーム)、コロッチーニ(1チーム)が下位に沈んだのは意外だった。

順位	選手名	ポジション	使用数
1	アドリアーノ	FW	レア=1、黒=1、白=12
1	ミカエル・シルベストル	DF	白=14
3	コロ・トゥーレ	DF	白=13
3	マルコ・マテラッツィ	DF	白=13
5	ニコラ・レグロッターリエ	DF	白=12
6	ジダ	GK	レア=3、白=8
6	シモーネ・ペロッタ	MF	白=11
6	マルコ・デルヴェッキオ	FW	白=11
9	アンドリー・シェフチェンコ	FW	レア=10
9	イゴール・トゥドール	DF	白=10
9	ジュリアーノ・ジャンニケッダ	MF	白=10
12	カルロス・マルチェナ	DF	白=9
12	サミュエル・エトー	FW	レア=9
12	ジョルジュ・アンドラーデ	DF	白=9
12	ビリカ	DF	白=9
12	ロナウジーニョ	FW	レア=6、黒=3
17	ステファン・アッピア	MF	白=8
17	アレッサンドロ・ネスタ	DF	レア=8
17	オスマン・ダボ	MF	白=8
17	ジャンルイジ・ブッフォン	GK	レア=8
17	フランコ・バレージ	DF	レア=8

ミカエル・シルベストル



フランス代表にも選出されたDF。DFに必要なパラメーターが総じて高く、CBだけでなくSBとしても使えるところが人気を集めた理由だろう。

コロ・トゥーレ



ディフェンス17に加え、WG並みのスピードの数値(17)を持つDF。その足の速さを生かして、全国大会では右SBとして起用する人も多く見られた。

フランコ・バレージ



連係線がつながりにくいといわれるLE&ALEの中で、一番人気となったバレージ。今回の集計ではバレージをはじめ、優秀なDFが多く票を集めるという結果となった。これはU-50の特徴の一つかもしれない。



バンビジャンキー verA
(北関東・2位)

優勝

基本フォーメーション=4-3-3

①=マルコ・デルヴェッキオ(白)
②=ルート・ファン・ニステルローイ(レア)
③=ファン・ベロン(レア)
④=オスマン・ダボ(白)
⑤=[illegible]
⑥=ホッサム・ガリ(白)
⑦=パオロ・マルディーニ(レア)
⑧=イゴール・トゥドール(白)
⑨=フランコ・バレージ(レア)
⑩=コロ・トゥーレ(白)
⑪=ファビアン・カリーニ(白)

■控え選手
マウロ・ロサレス(白)
マルコ・[illegible](白)
ヤン・フェネホール・[illegible](白)
ルイ・サハ(白)
ビルフレド・ボウマ(白)

フィーバー@トラック
(東京B・3位)

準優勝

基本フォーメーション=4-3-3

①=ルート・ファン・ニステルローイ(レア)
②=マルコ・デルヴェッキオ(白)
③=パトリック・クラフェルト(レア)
④=エステバン・カンビアッソ(白)
⑤=イゴール・トゥドール(白)
⑥=ビルフレド・ボウマ(白)
⑦=パオロ・マルディーニ(レア)
⑧=ジミ・トラオレ(白)
⑨=ファビオ・カンナバロ(レア)
⑩=コロ・トゥーレ(白)
⑪=ジャンルイジ・ブッフォン(レア)

■控え選手
ルイ・サハ(白)
フランチェスコ・アントニオーリ(白)
オスマン・ダボ(白)
シモーネ・パヴァン(白)
モハメド・カルロ(白)



WCCF サポーターズハウス 昨年の11月に開催されたCOPA VENCEDORES WCCF(レギュレーションは5R)では、32チーム中14チームが起用したティエリ・アンリ。しかし、今大会では5チーム(すべてレアカード)という結果となった。一番多くのチームに起用されたレアカードはシェフチェンコでそのすべてがMVPだった。ロナウジーニョが3チーム黒を起用しているところを見ると、シェバの方が引きやすいのか?

ニューバージョン発表！ 今度は「あの」チームが使用可能に！

5月中旬、セガのプライベートショー会場で、『WCCF』のニューバージョンが発表された。タイトルは『ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006（以下、05-06）』。その『05-06』では『WCCF EC 2004-2005』のイタリア、イングランド、スペイン、オランダに加え、ドイツとフランスリーグのチームも登場するとのこと（登場チームは右の表参照）。

『05-06』から使用可能になるチームで注目なのは、何といってもバイエルンミュンヘンだろう。ブンデスリーガ19回の優勝を誇る名門チームだ。果たして『05-06』ではあの「GK」や「FW」は、カードとして登場するのか？ 期待して待て！



排出される選手カードは、データもすべて一新されるとのこと

ヨーロッパ6カ国21チームが参戦！



筐体のイメージカラーは少し濃いめの青。

[illegible]	ユベントス	[illegible]	バルセロナ
	ミラン		ヴィシャレアル
	インテル		ベティス
	ウディネーゼ		ヴァレンシア
	ローマ	[illegible]	PSV アイントフォーフェン
[illegible]	チェルシー		アヤックス
	アーセナル		フェイエノールト
	マンチェスター・ユナイテッド	[illegible]	リヨン
	リバプール		マルセイユ
	ニューカッスル		パリサンジェルマン
[illegible]	バイエルンミュンヘン		

※背景色の違うチームは新規追加チームです。

キング・バイオ

（九州・3位）

BEST4

基本フォーメーション＝4-3-3

❶＝パベル・ネドベド（レア）
❷＝ジョージ・ウェア（レア）
❸＝サミュエル・エトー（レア）
❹＝ジュリアーノ・ジャンニケッダ（白）
❺＝ステファン・アッピア（白）
❻＝ジェンナーロ・ガットゥーゾ（白）
❼＝ミカエル・シルベストル（白）
❽＝マルコ・マテラッツィ（白）
❾＝ジュゼッペ・ベルゴミ（レア）
❿＝ニコラ・レグロッターリエ（白）
⓫＝ジャンルイジ・ブッフォン（レア）

■控え選手
エンリコ・キエーザ（白）
アドリアーノ（白）
シモーネ・ペロッタ（白）
ネルソン・ヴィヴァス（白）
エメルソン・クリバーリ（白）



白熱の決勝大会 栄冠はだれの手に！

決勝戦はフィーバー@トラック対バンビジャンキー verAの関東勢同士の対決となった。試合は、4-3-3のフォーメーションを採用し、左サイドのデルヴェッキオが見事に機能したバンビジャンキーが試合主導権を握り、文句無しの優勝を飾った。



フィーバー@トラックとバンビージャンキーの2チームは6月にイタリアで行われるWCCF世界大会に出場する。



NUM-ペニシリン!!

（東京B・1位）

BEST4

基本フォーメーション＝3-4-3

❶＝アドリアーノ（白）
❷＝サミュエル・エトー（レア）
❸＝ロナウジーニョ（黒）
❹＝アスンソン（白）
❺＝カルロス・マルチェナ（白）
❻＝ピリカ（白）
❼＝ステファン・アッピア（白）
❽＝ニコラ・レグロッターリエ（白）
❾＝アレッサンドロ・ネスタ（レア）
❿＝コロ・トゥーレ（白）
⓫＝[illegible]（レア）

■控え選手
パベル・ネドベド（黒）
マレク・ヤンクロフスキ（白）
アントニオ・ディ・ナターレ（白）
ミカエル・シルベストル（白）
マルコ・マテラッツィ（白）



WCCFトレード隊リポート

今回もお宝カードのプレゼントを目指して、WCCFに関する○×クイズやリフティング対決まで大いに盛り上がったトレード隊。ロベルト・バッジョの直筆サイン入りカードをはじめ、またもや飛び入り参加のデラトーナ氏提供による海外版カードなどが多数振る舞われた。ゲットした参加者がうらやまし過ぎる！



お宝カードをかけてリフティングで勝負！



恒例となったWCCFの○×クイズ。参加者のクイズレベルは年々アップして、競争は激化の一途！

大会出場者32チームをフォーメーション別に見てみると、4-3-3が大多数を占める結果となった。また、4-3-1-2、もしくは中盤をダイヤモンド型にした4-4-2というフォーメーションも多く、全体的にフォーメーションおよび選手起用は、守備に重点を置いて構成されていたようだ。逆に、というかやはり3バックは少なく、32チーム中4チームにとどまった。

最難関ダンジョンを独力で踏破せよ!!

Quest of D Ver.2.02b 護符の継承者
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■バージョンアップ日：2006年3月27日(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

先月に続き、堕ちた英雄のシングルプレイを細部まで詳しく攻略。また、新規参入者が迷いがちな全国協力ダンジョン2種の仕掛けを、まとめてフォローしていくぞ。

最難関ダンジョンシングルプレイ攻略
堕ちた英雄一人旅“実践編” Part2 (フロア3～ラスト)

文中の略称
スケルトンナイトT＝スケルトンナイト
ハイサラマンダー＝サラマンダー
トップヘヴィコカトリス＝コカトリス
ミノタウロスサージェント＝軍曹
ミノタウロスコマンダー＝司令官
クリムゾンガーゴイル＝ガーゴイル
ロイヤルリザードマン＝Rリザードマン

FLOOR 3

目標残EN **25**

フロア3へ降りた最初で、青鍵を使って回復の泉を使える。回復の泉は何度でも回復できるものの、1回使用するだけで約5秒かかるのでタイムロスにつながる。フロア2までの戦闘で、ダメージを45以上受けないようにするのが重要になってくる。

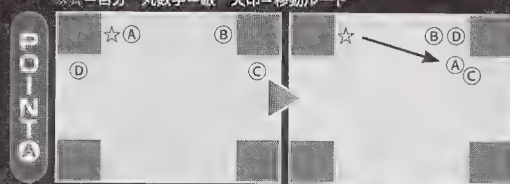
また、フロア3は道中の軍曹が強制戦闘部屋へ入ってきやすい。部屋と反対側へ突進を誘ってやり過ごしながら入室するか、ダッシュ攻撃でダウンを奪った際の、軍曹の頭の位置が部屋と反対側なら安全に入室できる。くれぐれも慎重に。

FLOOR 3 MAP

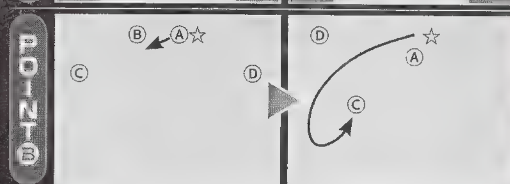
【MAP内の記号】
S＝スタート地点
Ⓦ＝ワープポイント

※☆＝自分　丸数字＝敵　矢印＝移動ルート

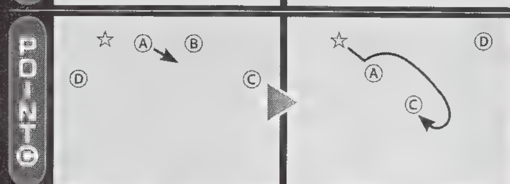

MAPⒶ


POINT A

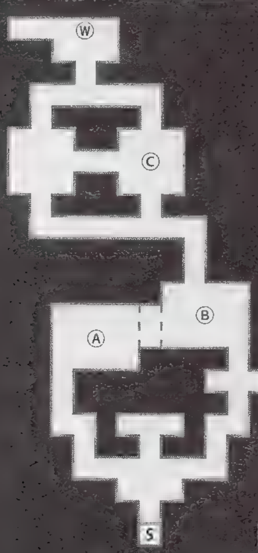
Ⓐのスケルトンナイトを吹っ飛ばし、Ⓑのサラマンダーへと当てる。やや斜めに吹っ飛ばすのがポイント。その後スケルトンナイトとコカトリスをまとめて、6～7回スレッシャーテイルで押しながら前進する。2～6回目の攻撃でやや大きく踏み出せば、軍曹の突進をかわせるぞ。コカトリス撃破後は、隅で2体まとめて攻撃しよう。

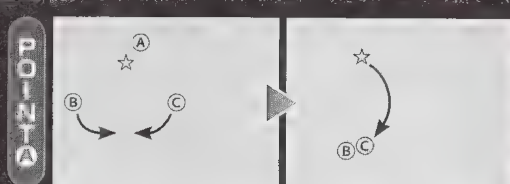

POINT B

部屋へ入室後に補助系魔法を使う。Ⓐのサラマンダーの斜め背後から攻撃し、Ⓑのコカトリスへ向けてスレッシャーテイルを5回。その後は図のように回り込んでスケルトンナイトを吹っ飛ばし、サラマンダーとまとめよう。サラマンダーを攻撃中は軍曹に注意しつつ、撃破後はカード肉を回収、軍曹の突進を背後から攻撃しよう。

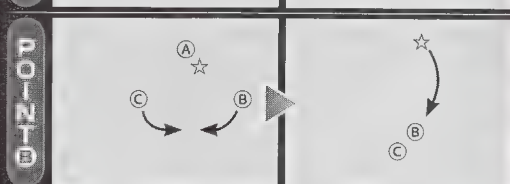

POINT C

入室後に補助系魔法を使う。ポイントBと似ているが、敵の動きが微妙に違うので注意。サラマンダーへ斜め背後から2回攻撃した後は、少し回り込んでコカトリスをロックしながら攻撃。コカトリスを2回攻撃したら、さらに回り込んで背後から吹っ飛ばす。これで3体のモンスターがまとまるので、軍曹は放置しながら3体を倒そう。


MAPⒷ

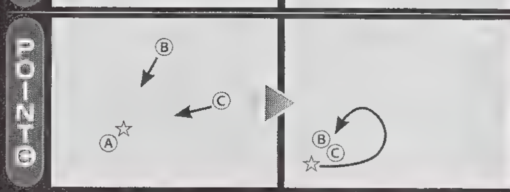

POINT A

まずはⒶのシノビを、壁へ向けて3回攻撃して倒す。その後、図のようにⒸの軍曹の斜めから攻撃してⒷのスケルトンナイトとまとめる。この後は軍曹に集中しつつ、スケルトンナイトの攻撃にも注意しよう。魔法を撃つようなら一瞬離れ、突進斬りならかわしてから、軍曹とまとめて攻撃だ。なお、最初に遅れた場合はスケルトンナイトから倒そう。


POINT B

ポイントAと似た配置だが、初期の敵の向いている方向が若干違う(開幕の動きが微妙に違う)。

攻略手順はポイントAと一緒で、シノビ→軍曹とスケルトンナイトをまとめて倒すという形になる。ここでは、シノビに対してⒷの側からやや斜めに攻撃していくと、軍曹がⒷの方へ歩いてくる。スケルトンナイトを吹っ飛ばしてまとめよう。

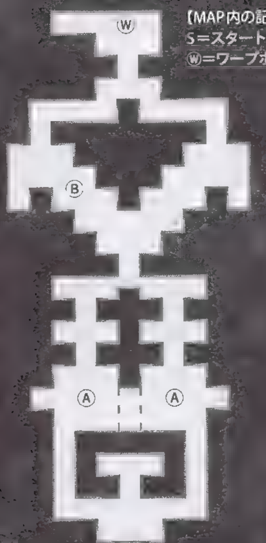

POINT C

部屋に入ってから補助系魔法を使う。スケルトンナイトを壁を使って4回攻撃し、真横へ前転。サラマンダーの攻撃に注意しながら回り込んで攻撃しよう。倒したら床スイッチを踏みつつ壺のカードハイポーションを回収。シノビを倒してから逆サイドの部屋へ行こう。乱戦では、スケルトンナイトを吹っ飛ばして敵をまとめるのが重要だ。

QOD2事典
一人英雄補足：軍曹に対しては、背後から攻撃するのがかなり重要。耐久力が高いため、攻撃回数が大きく変わるからだ。突進を誘い、かわしながら背後を取っていこう。このとき、早めに背後から攻撃できればカウンター効果も付加されるので大ダメージを狙える。引き付けてから避けるよりも、早めに避けて追いかけるような形がベストだ。

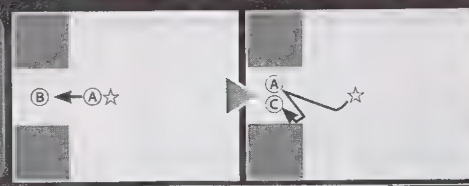
MAPⒸ

【MAP内の記号】
S＝スタート地点
Ⓦ＝ワープポイント



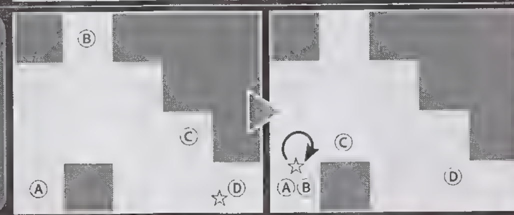
FLOOR 3 MAP

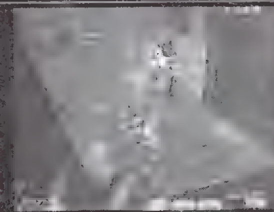
POINTⒶ



入室前に補助系魔法を使う。入室後はレバーを引いてⒶのスケルトンナイトをコカトリスへ当てる。そのまま接近して2体まとめてスレッシャーテイルを3回当て、斜めに前転。これで軍曹の突進をかわせるので、後は部屋のくぼみにまとまった3体の敵を攻撃しよう。やや斜めから攻撃して、角へとまとめていくのがポイント。

POINTⒷ





コカトリスを隅へ追い込みながら視点を変更していく。

まず、入室前の通路に居るコカトリスは確実に倒しておこう。扉が完全に閉まるまでは入室後でもコカトリスの風が襲ってくることがあり、パターンが崩れて大惨事になるからだ。

また、扉のスイッチのところで補助系魔法を使ってから入室すること。入室後はレバーを引きⒶのコカトリスへ向かう（左右の部屋どちらでも構わない。ここは左から攻略している）。スレッシャーテイルを2回当てつつ視点をⒷのスケルトンナイトへ向け、攻撃を避けながらコカトリスを倒そう。人間orドワーフの場合はⒸのサラマンダーが接近してきやすいため、うまくいけばサラマンダーもまとめて攻撃可能だ。

逆サイドの部屋は乱戦になる。補助系魔法をかけ直してからレバーを引き、コカトリスを最優先で倒していこう。いったん部屋の中央側へ移動して、レバーのある方向へ向けてまとめていくのが理想形だ。

3連ルームガーダー

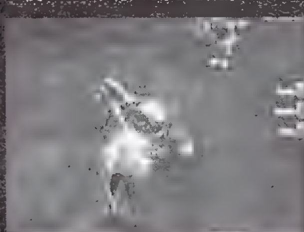
目標残EN **10**

3連ルームガーダーは一度のミスでパターンが崩れやすく、一度崩れたパターンを修復するのに多くの時間を要する。“いかにして攻撃をくらわずに立ち回るか”が重要だ。回避を多少優先しても中央ボスへの到達は可能なので、とにかく敵の攻撃は一切くらわないように心掛けたい。各ワープポイント前では、補助系魔法を使ってからワープしよう。

●**1戦目**：図の動きで完全にパターンになる。

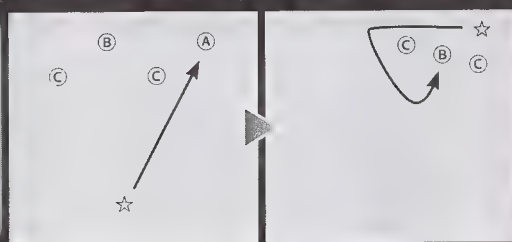
●**2戦目**：スパンキーの動きが2通りあるので、それぞれに対して開幕のパターンを作っておきたい。オークチーフ軍団はまとめて斬りたいところだが、完全に一直線に並んでいない限り、ゴリ押しするとタックルのエジキになる。3体がまとめて転んだときでも、追い打ちをかけるのはスレッシャーテイル2回までにしよう。3回以上攻撃しようとすると、たいてい起き上がってきた別のオークチーフにタックルをくらってしまう。オークチーフへ攻撃を仕掛ける際は基本的にタックルを誘って避けてから、背後へ回り込むのが基本だ。

●**3戦目**：ある程度方針はあるが、アドリブでの攻撃＆回避が要求される。特に司令官の地震はくらうと大幅にタイムロスになるため、ガードか前転で確実に回避しよう。慣れないうちはスチールボディを使いつつ、敵の動きを観察してもいい。



オークチーフは少し接近してタックルを誘うのが安全。タックルを仕掛けてくる距離を体で覚えてしまえば、容易に反撃を決められる。視点はなるべく中央側へ向けておくクセをつけよう

●3連RG1戦目



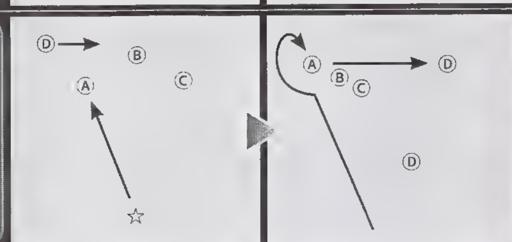
ワープ前に補助系魔法を使っておくこと。まずはⒶのネクロマンサーをロックしつつ、ダッシュ攻撃→スレッシャーテイル3回を決めて倒そう。この後は図のように上の壁に沿って左へ移動。回り込んでⒷのRリザードマンを背後から攻撃しつつ、そのまま攻撃を連発して倒す。ガーゴイルも隅へとまとまることが多いので、できるだけ2体まとめて壁を使ったコンボを決めよう。

●3連RG2戦目Ⓐ



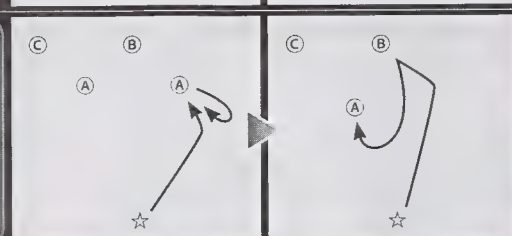
最初にⒶのオークチーフへ向かう。このとき、左のスパンキーが手前に来た場合は、オークチーフへ1回ダッシュ攻撃を決めた後すぐに反転、スパンキーを攻撃しに戻る。スパンキーにスレッシャーテイル→ダッシュ攻撃→スレッシャーテイルを決めて倒し、接近してきたオークチーフ軍団のタックルを誘おう。このタックルを回り込むように避け、残りのスパンキーを攻撃していこう。

●3連RG2戦目Ⓑ



パターンA同様に、まずはⒶのオークチーフへと向かう。左のスパンキーが右に移動した場合、Ⓐへ正面からスレッシャーテイルを2回決める。そのまま回り込んで背後から1回攻撃して、スパンキーへ目標変更。この後はスパンキー2体を優先して倒しにいくが、追いかける際に視点を中央側へ向けて、オークチーフのタックルを誘いながら放置するのがポイント。

●3連RG3戦目



Ⓐのサラマンダーを4回攻撃した後、後方に向かって前転し、魔法などを避ける。そのまま2〜3回攻撃してサラマンダーを倒そう。次に、もう一体のサラマンダーを司令官側へ攻撃しながら押す。このときはデーモンの魔法に注意すること。その後は司令官を発狂状態にして放置し、デーモンを撃破する。ここで司令官とデーモンの距離が近いときは、無理に接近しないこと。

司令官

3連ルームガーダー最終戦では、先にデーモンまで倒して司令官と1対1になる方法も有効。うつ伏せダウンを奪いながら発狂状態にさせれば、起き上がり後の1発だけ攻撃を避ければそのまま瞬殺できるからだ。

司令官は起き上がり後にこちらへ向きを変えてきて、正対した瞬間に攻撃を仕掛けてくる。振り向きスピードと攻撃タイミングさえ分かれば、後は正対した瞬間に前転するだけで攻撃をきれいにかわせるぞ。失敗すると大ダメージを受けるものの、慣れれば簡単に回避できる上に大幅なタイム短縮につながる。

QOD2事典　一人英雄補足：スレッシャーテイルで攻撃するときは体が前に出るため、やられ判定が前に大きくなる模様。特にオークチーフのタックルをくらいやすくなるので注意。また、敵は背面180度の範囲から攻撃を加えればうつ伏せダウンになる。背後から攻撃となっているところは、そのほとんどが斜め背後から攻撃する形で構わない。

ついに到達!! ガレス(黒)＆ガヘリス(白)攻略

ついに最後の試練へと到達。パターンの暗記と丁寧な立ち回りを心がけよう。

[illegible]

回復カードの持ち込み状況にもよるが、到達時にHPはMAX、EN70は欲しいところ。HP回復系カードを4～5枚くらい残しておければ、ボス戦の安定度がかなり高くなるぞ。逆をいえば、パターンにしやすい道中で回復カードを温存できるかどうかが、ボス戦の攻略を左右するといってもいいだろう。



HP、EN、回復カードともに万全の状態。道中を丁寧に立ち回り、ボス戦を少しでも楽な展開にするのが重要だ。

開幕重視

序盤は完全なパターンになる。一瞬のチャンスをモノにして、一気に2体とも中央へ送ろう。

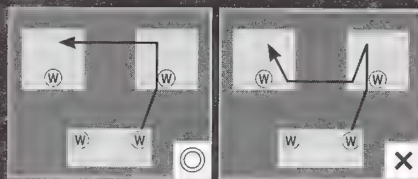
手招きを見逃すな

最終ボスであるガレス（以下：黒騎士）、ガヘリス（以下：白騎士）ともに、各戦闘スペース（以下：島）へ侵入すると必ず手招きをする。この動作の間は完全なスキになっているので、ここで一気にダメージを与えれば、ヒザを付く動作になる。



島に侵入すると手招き。これが狙い目だ。

ワープ前が カギ



※Ⓦ＝ワープ

黒騎士の島でスイッチに触れた後、奥の移動床で白騎士の島へ行き、手招き中に勝負をかける。手前の移動床を使うと手招き中に攻撃できないことと、移動床は毎回スタート時の動きがランダムということには注意。ワープ前に動きを見て、「奥の移動床が黒騎士の島から離れる瞬間」にワープしよう。



ワープをする前に移動床の状況を見る。奥の移動床が黒騎士の島へ接岸しているときに、ワープの準備をしておこう。毎回これをやらないと、奥の床へスムーズに乗り移れず、大惨事の元になる。

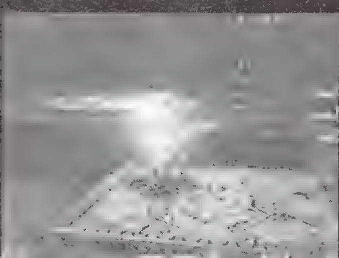
接岸して少したつと、奥の移動床が左へ動き始める。左へ動き始める瞬間にワープをすれば、以降はスイッチに触った後にスムーズに奥の移動床へ乗り移れるぞ。白騎士は手招き中に攻撃だ。

中央に送るまで

オーラ継続中に2体とも中央へ送るには？ スチールボディでゴリ押しするのが安全確実

補助系魔法＋スチールボディ

スイッチに触れるとオーラをまとえるが、一定時間で効果が消失する。1回の継続時間中に中央へ送ることに失敗した場合、再びオーラをまとう間に受けるダメージやENロスが大きい。このため、ゴリ押しをしてでもオーラ継続時間中に中央へ送り込みたい。ここで役立つのが、補助系魔法とスチールボディ（移動床の上で使う）。対岸の騎士の攻撃はすべてダメージが5なので、無視して構わない。



移動床に乗っている最中に、スチールボディと補助系魔法を使う。対岸の攻撃はどんなものでもダメージが5になるので、無視して白騎士へ攻撃を集中。

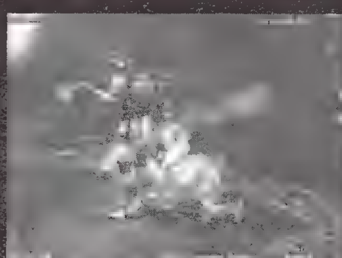
攻撃回数でパターン化

両ボスは一定ダメージでヒザを付くモーションになり、その後一定ダメージで3連衝撃波を放ち、さらに一定ダメージで再び3連衝撃波を放った後は、中央の島へ移動する。3連衝撃波のスキに反撃を決めないと、オーラが切れる可能性が高いぞ。

よって、ここは自分の攻撃回数を覚えて3連衝撃波をきっちり避けるのが重要になる。手招き中に背後から3回攻撃を当ててヒザを付かせたら、その後5～6回攻撃を加えて3連衝撃波1回目、回避後に2回攻撃を決めよう（回避後は正面からでOK）。

POINT

[illegible]



手招き中は必ず背後から攻撃するようにしよう。3回でヒザを付かせ、その後は大体5～6回の攻撃で3連衝撃波が来る。大きく回避していこう。

2体を視界に入れる

白騎士を中央へ送ったら、今度は黒騎士の番。黒騎士に対しても基本的な攻撃回数は変わらないが、背後を取りにくいことと、白騎士の回復魔法のせいで攻撃回数が変わる点に注意。このため、回数を数えるよりスチールボディの効果中にゴリ押しをする方が手っ取り早い。また、視点は白騎士側へ向け、白騎士の氷疾走はしっかり避けること。

スチールボディは3連衝撃波の1回目で切れやすい。白騎士の攻撃も考えると、3連衝撃波は回避するより前転で接近して攻撃する方が無難だ。

POINT

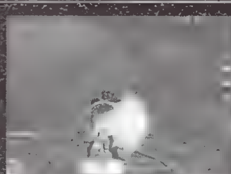
[illegible]



2体を視界に入れ、中央の白騎士が放つ攻撃を意識する。氷疾走は特にタイムロスに直結し、オーラが切れやすくなる。しっかり回避していこう。

～ロックについて～

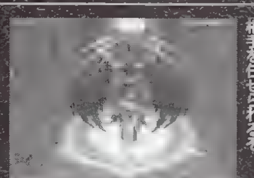
ロックすると視点変更が楽だが、処理落ちでスローがかかる点に注意。手前の島ではほぼ処理落ちし、中央でも1対1になると処理落ちしやすい。処理落ちすると弓キャンセルのリズムがずれるので、基本的にはロックせずに戦おう。



中央へ送る前、中央へ送った後の1対1では特に処理落ちがかかりやすい。

～召喚モンスター～

召喚モンスターを使えば、スチールボディ無しでも安定してボス戦の開幕をこなせる。サラマンダー（EN12）、ディアボルガ（EN15）のどちらかを持ち込み、ボス戦前から召喚する。黒騎士を中央へ送るときは、盾として使おう。



召喚モンスターはボス戦前に召喚。これで黒騎士の相手を任せられるぞ。

一人真通補足：黒騎士を中央へ送る際の他職業のパターンは、僧侶＆魔法使いはホーリーボルトやハードインフェルノ、盗賊はジャンプ攻撃でとにかくヒザ付きモーションを取らせる。早めにヒザ付きモーションへ移行させないと、オーラが切れてしまうからだ。スーパーアーマーを有効に使って、確実に1回で中央へ送ろう。

合流後の対処

時間があれば攻撃チャンスはいくらでもある。ダメージ＝生存可能時間の短縮と考えよう。

すべてを避けるつもりで

中央の島へ合流した後は、攻撃に専念すると大抵別の騎士から攻撃を受けてしまう。ENが切れてしまったときのことを考えると、例えば中央へ送った後にHP100、EN40、スーパーヒール3枚あれば、ノーダメージで7分20秒も生存できる。ダメージ＝生存時間の減少と考えよう。

基本的には攻撃のスキに反撃を狙う形だが、このときはスキを見せた騎士より、動いている側の騎士の動きに意識を向けるのがポイントだ。



20ダメージを受けた場合、最終的に20秒早くボスを倒さないといけない。いかに回避が重要かが分かるはず。少ないダメージでも軽視しないように。

〔主な遠距離攻撃と回避法〕



白 [illegible]
黒 [illegible]

一定ダメージを受けると使う攻撃。白はスタン効果があるので範囲外まで避ける。黒は前転で接近すれば反撃チャンスだ。



白 [illegible]
黒 [illegible]

剣を上に掲げるorヒザ付きから立ち上がる際に使う。攻撃判定が大きいので早めの回避を。剣を掲げた場合はスキが無い。



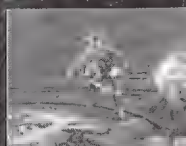
白 [illegible]
黒 [illegible]

剣を地面に刺し、両手を伸ばして撃ってくる。単発なので斜めに回避しつつ反撃しよう。竜巻or3WAY雷との見分けが肝心。



白 [illegible]
黒 3WAYライトニング

剣を地面に刺し、左手を払いながら撃ってくる。竜巻は斜め後方へ前転、または近距離で外側へ前転しよう。スキは小さい。



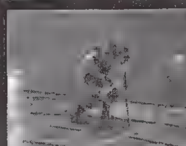
白 [illegible]
黒 ファイアーウォール

左側からなぎ払いつつの攻撃。突風はガード可能。ファイヤーウォールは消えるまで放置。炎耐性が高くても大ダメージ必至だ。



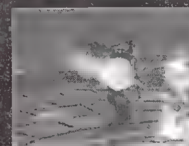
白 [illegible]
黒 [illegible]

半身になって剣を地面に刺し、属性攻撃を疾走させる。引き付けて横へ前転して回避。なお、本体周辺にも攻撃判定がある。



白 [illegible]
黒 [illegible]

地面に剣を突き刺し、頭をかがめて攻撃。衝撃波はスタン効果があるがガード可能。炎噴出は自分の位置と正面の2カ所に出現。



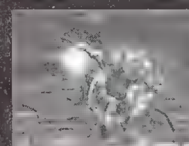
白 [illegible]
黒 [illegible]

3回連続で発射する。歩き回って、ある程度玉をまとめてから前転で回避する。自分から玉に接近し、早めに消すのも有効。



白 [illegible]
黒 [illegible]

腰を引いて構えた後、左から剣を飛ばしてくる。やや近めの正面、またはボスの側面に回り込めば、スキに反撃可能だ。



白 [illegible]
黒 [illegible]

一定距離内に居ると使う攻撃。予備動作が無いので回避しづらい。発狂時はほぼ回避できないので、距離を取るのが賢明。

※白：ガヘリス　黒：ガレス

大まかな流れ

合流後は、白騎士をロックして中間距離を旋回しながら、攻撃のスキに反撃を狙う形。視点をこまめに変えることができる人なら、無理にロックする必要は無い。こちらの攻撃チャンスはホーリーボルト、竜巻（近距離で回避時）、氷疾走、サイレンス、リフレクトマジック、全体回復、3連衝撃波、ヒザ付き全方位、手招きなど。これらには最低でも横から、可能ならば背後から反撃していこう。

また、白騎士は合流前と同様に攻撃回数で3連衝撃波を予測可能。最初の3回でヒザを付き、その後約5回で3連衝撃波、約2回でもう一度3連衝撃波、そして発狂モードになる。発狂モード中は、やや遠めの位置で攻撃の回避に集中、大体6～7回ほど攻撃を避けると手招きかヒザ付き状態になることが多いので、一気にダメージを与えよう（回復状況によっては、もう一度3連衝撃波が来る）。

POINT



トータルダメージと全体回復の回数を数えておけば、3連衝撃波を簡単に予測できるので、そのスキに攻撃をするだけでかなりの体力を減らせる。最初は3回でヒザ付きになり、その後は5～6回で3連衝撃波、さらに2回ほど攻撃すると発狂モードになる。発狂モード中はやや距離を取って回避に専念し、その後のヒザ付きか手招きを待つのが基本。無理に反撃を狙うと、逆にダメージを受けやすい。

対ガレス

1対1の勝負は、ガレスの体力がわずかになるまではほぼパターン。スケルトンナイトに注意しよう。

ガヘリスの復活を防ぐ

白騎士を倒した後、黒騎士が接近して復活させようとする。ここは黒のオーラをまとったまま白騎士が実体化した瞬間に2回ほど攻撃を当てて、半透明状態にすること。半透明になれば、起き上がり攻撃を出した後、勝手に倒れるぞ。白騎士が復活すると厄介なことになるため、確実に仕留めよう。



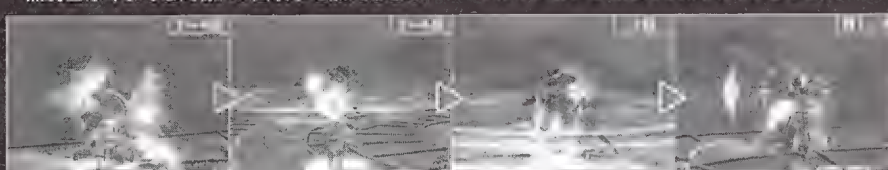
黒騎士の回復で実体化した白騎士を立ち上がる前に攻撃する。

スイッチ近辺でラッシュ

黒騎士との1対1の戦いは、スケルトンナイトの邪魔が入るもののかなり楽に展開できる。基本的に接近戦を挑み、ロックをして旋回しながら背後を取っていこう（処理落ちに注意）。このときスケルトンナイトはダッシュ攻撃を誘いながら放置するか、黒騎士と一緒に斬るようにすること。

黒騎士は今までと同様に3回攻撃を加えるとヒザ付き状態になり、5～6回で3連衝撃波、その後2回で再び3連衝撃波を出して発狂モードになる。

ヒザ付き後は一気にラッシュをかけるチャンスだが、途中で必ずオーラが切れてしまうので注意。このためスイッチ付近で戦い、ヒザ付き前に1回、そして3連衝撃波を前転で接近しながら1回オーラをまとい直そう。うまく決まれば発狂時に体力を約8分の1程度まで減らせ、その後は4～5回丁寧に1発ずつ攻撃を加えれば見事クリアとなる。



黒騎士との1対1はスイッチ付近で戦いつつ（接近してくるまで待つ）、攻撃の回避中にオーラをまとい直すのが理想形。ダウンのパターンは今までと同様で、3連衝撃波は前転で接近しつつ燭台にタッチして一気に反撃を決めよう。スケルトンナイトの攻撃を受けて、そののけぞり中に黒騎士の攻撃で追撃されるという事故が非常に多い。なるべくまとめて攻撃する位置取りを心がけるのが肝心だ。

QOD2 一人実践補足：黒騎士と1対1になったときHP120、EN0くらいあれば十分にクリア可能。スケルトンナイトの攻撃を受けないように注意しつつ、3連衝撃波には前転で突っ込んで反撃回数を多くするのが基本になる。発狂時も近距離で旋回しながら、斬り攻撃のスキに攻撃を加えれば楽勝だ。

難関ダンジョンを復習
蒼き竜[illegible]の王 攻略

仕組みが難しい二つの協力ダンジョンを復習。これから挑む人は、予習してから挑戦しよう。

Text:ちゃっきー

[illegible]

どちらのダンジョンも、二手に分かれて仕掛けを解いていくのが迅速にボスへとたどり着くポイントになる。スタート地点や階段を下りた直後に分かれ道があるので、四人パーティーの場合は2対2に分かれよう。1対3の状況になると、一人になったプレイヤーの負担が大きくなってしまうぞ。

[illegible]

柵の向こうに居る敵を倒すことが、重要なスイッチになる場合がある。一応スレッシャーテイルなどリーチのあるスキルや、近くの罠を使っても倒せるが、魔法や飛び道具を使った方が効率がいい。戦士なら、ロバーが落とす山賊の斧や、水の神殿の神器グラキエースの強攻撃を使うのがオススメ。

[illegible]

先に進むために各所のスイッチを作動させる必要があるほか、地下3階では赤と青の扉が行く手を阻む。この扉を開ける鍵は地下2階で手に入るので、自分が進んだ側の鍵を忘れずに取るようにしよう。赤の扉は左ルート、青の扉は右ルートにあるので、自分が持っている鍵の色を確認し、地下3階でどちらの道に進むかを判断すること。また、スイッチの中には逆ルートの扉を開くものがある。押し忘れると、もう一方ルートを進んだパーティーに迷惑がかかるので要注意だ。

地下1階Cと地下2階Aのパターンでは、敵を倒すことが重要な扉を開くスイッチになっている。右のマップ上に●で表示されている敵をしっかり覚えておこう。地下1階Cの場合、柵の向こうにいるコカトリスも含まれているので要注意だ。



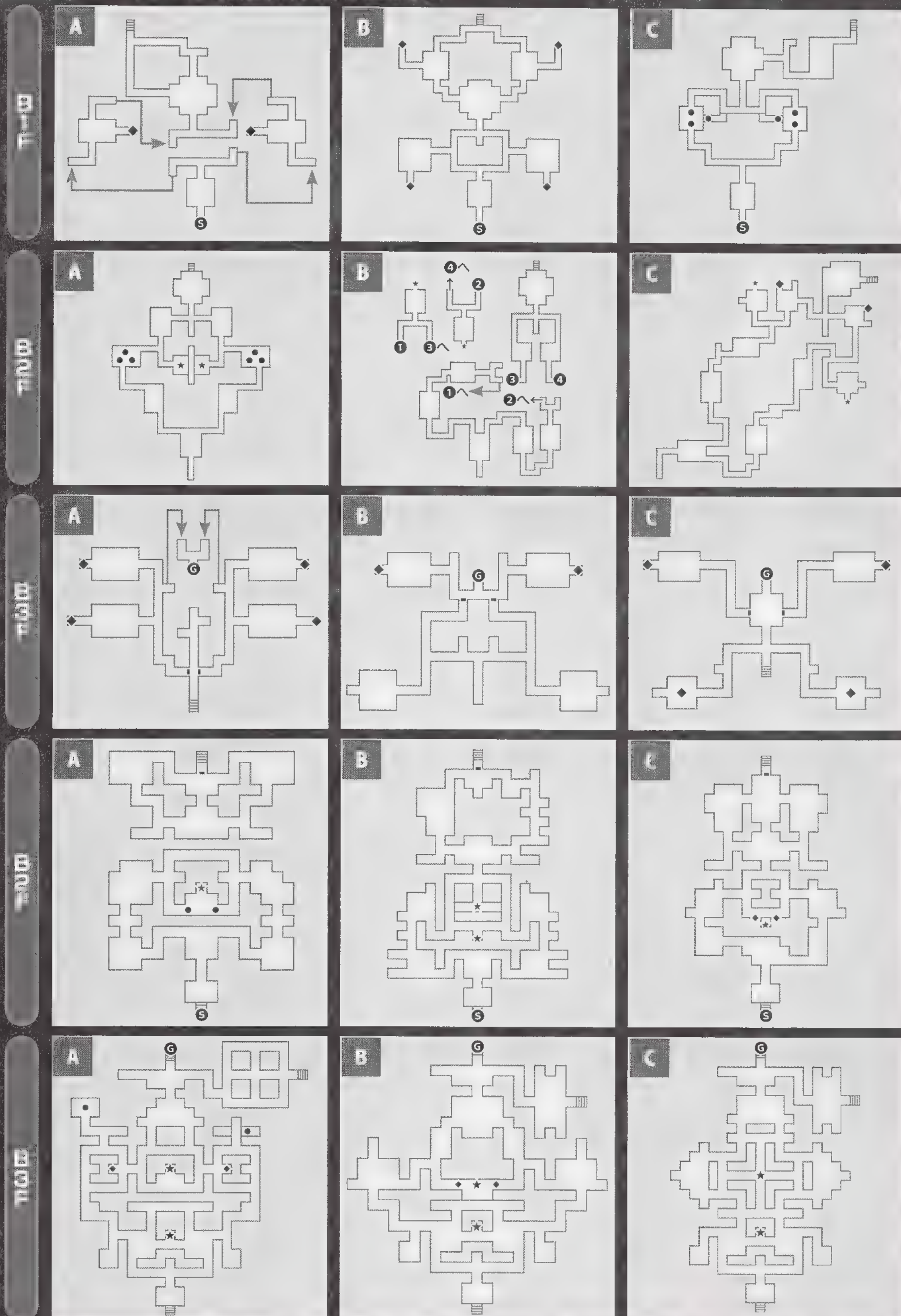
地下3階Aのラストは、三つのパネルを素早く踏むことでワープへの扉が開く。失敗した場合は、中央で少し待とう。

[illegible]

三つの宝玉を集め、地下3階の扉を開くことがスムーズにボスへとたどり着く道。地下2階に一つ、地下3階に二つある宝玉の取り方を覚えよう。なお、地下1階は自動生成マップ。地図を1枚持ち込み、次のフロアへとつながる階段へのルートを素早く確認することが重要だ。

地下2階のAはスケルトンナイトⅠの2体が、Cは扉付近のレバーが宝玉取得のカギになる。Bは赤の鍵を取る役と宝玉を取る役に分かれ、鍵役の人は鍵を取って柵近くに置こう。それを宝玉役の人が受け取り、戻って宝玉を取ればOKだ。

地下3階は二つ目の宝玉がポイント。Aは、●の敵2体と◆のスイッチ二つが宝玉取得のカギだ。Bは宝玉の両側にあるパネルがカギになるので、自分側のルートにあるパネルを忘れずに踏もう。Cは、周辺の扉が時間で開閉する。



※地図内の記号について：◆…重要なスイッチ　★…鍵または宝玉　●…倒さなければならない敵　▮…鍵または宝玉で開く扉　Ⓢ…スタート　Ⓖ…ゴール

QOD2 事典 白夜の王地下4階について：宝玉扉右のルートは、本来扉を開けなかったとき用のもの。しかし、討伐ポイント稼ぎをかねて、あえてこちらに行くプレイヤーも居る。パーティーの中で三人がそちらに進んでいった場合、自分も付いていくのが得策。一人で宝玉扉へと進んでも、そのまま最後のルームガーダーをクリアするのは難しい。それよりも、力を合わせて地下4階を制覇する方が楽だ。

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmaniaIIDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

新コーナー「ROOTS26」も大反響をいただき、ますます盛り上がっていく本コーナー。今回は、現在発売中の家庭用『IIDX RED』の紹介をはじめ、BeForUのライブDVD、さらにはChokesleeperの記事まで盛りだくさんでお届けするぞ！



家庭用でも熱く燃えろ!! PS2版『beatmania IIDX11 IIDX RED』登場！

家庭用最新作となるPS2版『IIDX RED』には新要素が盛りだくさんだ。まずは、アーケード版で好評だったスコアグラフ表示機能。メモリーカードに保存したスコアデータをやりとりすることが可能で、最大5人分のスコアデータを「ライバルデータ」として保存可能だ。また、オプションには「Hidden+」「Sudden+」に加え、アーケード版最新作『DistorteD』と同様に、曲プレイ時にHi-Speedが変更できるのだ。これでアーケード版のシステムに慣れたプレイヤーでも違和感なくプレイできるぞ。



スコアグラフをはじめ、Hidden+、Sudden+、Hi-Speed変更など、『DistorteD』と同じ環境でプレイできるのは魅力。

もちろん家庭用オリジナルの新曲も多数!!

システムだけじゃなく、楽曲も新曲が盛りだくさんだ。この『IIDX RED』は、NAOKI feat. 星野奏子の「太陽 〜T・A・I・Y・O〜」をはじめ、D.J.Amuroの「AA」など、現在でも人気の楽曲が多数登場しているシリーズでもある。それらの楽曲の収録はもちろんのこと、家庭用オリジナルの新曲も豊富にラインナップされている。右の表を見てもらえれば分かるとおり、dj TAKAや星野奏子、L.E.D.やTatshなど、人気アーティストの新曲が収録されているぞ。どれも家庭用でしかプレイできない曲なので、要チェックだ！



猫叉Masterの「水上の提督」。これは家庭用RPG『幻想水滸伝V』で使われている楽曲のミックス曲だ。



Tatshの家庭用オリジナル楽曲は「Love again...」。曲はもちろんのこと、平田さんの歌声にも注目だ。

家庭用追加楽曲

「Go Berzerk」	Scott Brown
「INORI」	dj TAKA feat.HAL
「Love Again...」	Tatsh feat. Junko Hirata
「リグレット」	星野奏子
「SOLITON BEAM」	L.E.D.
「水上の提督 (Short mix from "幻想水滸伝V")」	猫叉Master
「Toxic」	WaveGroup/Shoichiro Hirata
「You Really Got Me」	WaveGroup/Shoichiro Hirata



このパッケージが目印！

beatmania IIDX 11 IIDX RED

■メーカー：コナミデジタルエンタテインメント
■対応ハード：PlayStation 2
■発売日：2006年5月18日（発売中）
■価格：7,329円（税込）
※ビートマニアIIDX専用コントローラ、ビートマニアIIDXアーケードスタイルコントローラ、DJ Station Pro、(株)アスキー社製ビートマニア専用コントローラ対応

PRESENT

コナミデジタルエンタテインメント様より、PS2用ソフト『beatmania IIDX 11 IIDX RED』と『ビートマニアIIDX専用コントローラ』をセットにして3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は70ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。



熱狂のライブがDVDでよみがえる！

BeForUライブDVD『BeForU FIRST LIVE at Zepp Tokyo2006』発売!!

去る2月19日に行なわれたBeForUの単独ライブ。当日の熱狂は、今でも忘れることのできない光景ばかり。そんな映像を凝縮して詰め込んだライブDVD『BeForU FIRST LIVE at Zepp Tokyo2006』が発売となった。ライブ本編の模様はもちろんのこと、メンバーのインタビューやリハーサル風景、当日の楽屋風景など、ファンにはうれしい映像特典が満載だ。CDでしか聞くことのできなかった楽曲がライブ会場で演奏されているという感動、そして当日の熱狂と興奮をキミの部屋でぜひ体験してほしい。このDVDを観れば、BeForUの成長とこれからへの期待が確信できるに違いない。

当日のライブに参加できなかった人はもちろんのこと、参加した人も何度でも楽しめるDVDに仕上がっているので、ファンなら絶対に見逃せない！　そして今回は、このライブDVDについてBeForUにコメントをいただいたぞ。メンバーのコメントを読んだら、さらに欲しくなってしまうこと間違いナシだ！



発売日：2006年5月26日（発売中）
価格：3,990円（税込）
発売・販売：株式会社コナミデジタルエンタテインメント
※この商品は一般店ではお買い求めになれません。インターネット販売店「コナミスタイル」でのみお買い求めいただけます。
コナミスタイル
http://www.konamistyle.jp/

PRESENT

コナミデジタルエンタテインメント様より、DVD先着購入特典である『BeForUクリアファイル』にメンバー全員のサインをお入れして3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は70ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

メンバーからのコメントを紹介！



小坂りゆ

りゆです☆　ライブから4カ月もたってしまいました!?　みんなでダンスの練習を公園で必死にやって筋肉痛になったり、本番直前に円陣組んで「オー！」と気合い入れたり。会場のみんなとも一緒にはじけたり歌ったりしたのも「変わらないまま♪」ぎっしり詰まってます!!　ぜひぜひDVDをよろしくお願いします。

Noria

こんにちは、Noriaデス。おかげさまでライブDVDが発売になりました。ありがとうございます。初めてのライブができただけでもうれしいのに、こうして思い出をカタチに残していただけて本当に幸せです。Noriaの人生で一番感動したコノ日がみなさんの思い出にもなれたらもっと最高に幸せデス★

代真

やっぱり思い出すのは、「大変だったなぁ～」ってことかな。アルバム作ってダンス練習して衣装決めて。でも、ライブ当日はあんまり緊張しなかったんだよね。なんだろう、これが「始まり」って感じがしたんだよね。ここからBeForUはさらなる飛躍をしますよ！　DVDよろしくね!!

有沢みはる

アルカディアをご覧の皆さんハロにちわ♪
今月発売されたライブDVD、私たちのありのままの姿が映っています★　おすすめは特典映像☆♪
コメントしてる自分が緊張してるのが笑えるのデス★！
メンバーも『別人だぁ！』と大爆笑☆　必見です！

南さやか

南さやかです！　私たちの記念すべきファーストライブではファンのみんなと一体になれた、本当に楽しくて感動のライブでした！　DVDが発売できるのも皆さんが応援してくれたおかげです！　みんなありがとう！
これからもBeForUをよろしくお願いします！

外花りさ

☆感動感涙のFirst LIVE☆　あの日の一連の流れと感動が全っ部詰まってます！　メンバーが泣いちゃったところや、リハの映像もあるので、りさがピアノの暗譜に苦労してるのも見れちゃったりします…(>_<;)…恥。感動と舞台裏！　あの日まで頑張った私たちの姿をぜひお家で楽しんでくださいね☆(笑)。

Chokesleeper × Des-ROWの最強のコラボレーション楽曲を収録したミニアルバム＋DVDが発売!!



ギタドラシリーズに楽曲を提供しているバンドChokesleeperは、BEMANIシリーズ、特にギタドラシリーズをプレイしているプレイヤーならば既にご存知のことだろう。そのChokesleeperのSHIGE氏と、BEMANIシリーズのコンポーザーとしてもおなじみのDes-ROW氏が制作し、ギタドラシリーズに提供された「Endless Cruisin'」が、Des-ROW氏監修のもと新たな楽曲となって最新のミニアルバム『Soul Mate Factory』の中に収録される。

Chokesleeperは1997年に結成し、CHU（Vo.）、SHIGE（Vo./Gtr）、TORU（Gtr）、AZUMI（Ba）、KENKEN（Dr）の5人からなる横浜を中心に活動していたバンド。積極的なライブ活動をこなし、海外アーティストとの共演も数多く、2005年8月には『GFDMV2』に収録されている「STAY」の曲名が冠されたミニアルバム『STAY』を発売。リリース前には40カ所にも及ぶライブハウスツアーを行なっている。

気になるDes-ROW氏との関係だが、あるライブ会場でDes-ROW氏がChokesleeperの楽曲に惚れ込み、氏の楽曲にChokesleeperを起用したのが始まりとなっている。両者はすぐに打ち解け、その友情を深めている。特に、アルバム『STAY』の発売後に開催された『GuitarFreaksV & DrumManiaV』vs『CHOKE SLEEPER』Special Collaboration Live 2005ではステージ上で共演し、両者の、そしてファンとの絆をより深めることとなった。

今回Chokesleeperの手によって新たに生まれ変わった「Endless Cruisin'」についてメンバーに聞いたところ、「もとの曲とは歌メロは一緒なのですが、それに加えラップ、ギターソロ、バックの構成などいろいろ加え聞きどころ満載の曲に仕上がりました！」とはTORUの談。CHUは「Endless Cruisin'」の曲作りに関して、「リメイクするにあたって、ただ単に原曲にスパイスを加えるのではなく、Chokesleeperからの新しいアプローチになるよう考えた。リズムパターンから作り直し、サウンドはほぼ原曲とは異なっている。また、メロディーも原曲のものを切り離し、RAPは今回の書き下ろし」と話してくれた。

中でもこの曲に関してひと際熱く話してくれたのが、ギタドラに収録された当時にDes-ROW feat. SHIGEとしてアーティスト名にも上がっているSHIGE。「この曲は、デモテープを貰った瞬間にイメージ、メロディーができました！　仲間とともに目標を持ち続ける、なぜそれをやり続けたいと思ったのか、それを忘れちゃいけないとビビッと浮かびました。そんな自画自賛の素晴らしい楽曲に仕上がったので（笑）、今回Chokesleeperバージョンを作らせていただきました。作曲してるときも心臓がドキドキして、今やりたい、作りたいと寝ないで朝まで興奮していたのは今でも覚えています」と当時を思い出しながら話してくれた。もちろんほかの楽曲に関しても、メンバーの思いがしっかり詰まっているので、「Endless Cruisin'」以外の曲もしっかり聴いてほしい。

Chokesleeperの音楽は、型にはまらないオリジナルジャンルを作り上げており、同じ曲でも聞く度に違う顔を見せてくれる。ぜひ一度聴いてみて、その感覚を自分で確かめてみてはいかがだろうか。キミの知らない新しい音楽が見えてくるハズだ。



ライブハウスがマイハウスといった彼ら。客席と一体となったライブパフォーマンスは、ぜひ一度味わってもらいたい。

ミニアルバム情報

タイトル:『Soul Mate Factory』
発売日:2006年5月31日発売
価格:2,000円(税込)
商品番号:CTCR-14471/B
発売:cutting edge

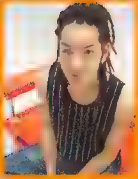


Comment

メンバー＆Des-ROWからの貴重なコメントをお届け！



VO・CHU（チュウ）
「Endless Cruisin'」では、SHIGEの歌詞が1カ所だけ変えてあるのも探してほしい！　ストレートな歌詞とテクニカルなサウンドが織り交ざった今回の音源を掘り下げて聴いてもらいたい！



Gtr・TORU（トール）
ミニアルバムは、今まで通り歌メロは重要視しているのですが、シンプルな構成にして、かつ聞き飽きないようにするのが難しかったです！　4曲のうち3曲ギターソロがあるので聞きどころですぞ！



Dr・KENKEN（ケンケン）
NEW MINI ALBUM「Soul Mate Factory」！　俺らにとって、曲も友達もファンもスタッフもみんなSoul Mate [illegible] そんな俺らのFactoryから発信する新曲たちを聞きまくってくれ～！



VO/Gtr・SHIGE（シゲ）
「Endless Cruisin'」は、マジでアレコレやりましたが3秒でできた！　意外と難しいメロディーなんですがイメージ通り録音できて満点です、自画自賛！（笑）



B・AZUMI（アズミ）
今回のミニアルバムは、疾走感、爽快感のあるChokesleeperらしいCDになってます！　中でも「Endless Cruisin'」はDes-ROWさんの曲を俺たちなりの色で表現[illegible]



Des-ROW（ディースロウ）
この曲は、もう2年も前になるんだな。チョークで新しくなってまた新鮮さがグッとアップしたぜ、ラップとか入るとやっぱ感触が全然違ってくるぜ！　夏はこの曲で決まりだぜ、砂浜でリスニングがおススメなんだぜ!!!

はみだしChokesleeper Chokesleeperのライブツアー「"Soul Mate Factory" TOUR 2006」が決定したぞ！　6月17日(土)@宜野湾「ヒューマンステージ」、6月23日(金)@福岡「CB」、6月24日(土)@熊本「Django」、6月30日(金)@京都「MUSE」、7月1日(土)@名古屋「CLUB Zion」、7月2日(日)@静岡「Sunash」、7月30日(日)@東京「velfarre」となっている。お問い合わせは http://www.chokesleeper.com/ まで！

フェイバリットキャラクターズⅡDX

☆接戦の首位争いは続く！ 男性陣が意地を見せるか!?

1st	ツガル	【113.4pts.】
2nd	士朗	【109.3pts.】
3rd	夏天	【93.1pts.】
4th	彩葉 / ジルチ	【89.1pts.】
6th	リリス	【52.6pts.】
7th	ナイア / ダルマ	【44.5pts.】
9th	エリカ	【40.5pts.】
10th	サイレン	【28.3pts.】

1st ツガル

113.4pts.

先月は彩葉に譲ったものの、今月はふたたびツガルが首位に返り咲き！ そのツガルにあとわずかというところまで士朗が一気に迫り、男性キャラ中人気No.1の底力を見せてくれた。女性陣が独占する上位に、今後も食い込めるか!?

投票者の声

ツガル最高です！（愛知県 AMU君）／ツガルぅ～♥愛してるぜ（うつわ）（東京都 ゼノスさん）／ダルマとのツーショットが可愛い！（大阪府 TRANCER君）

フェイバリットナンバーズⅡDX

☆新曲群、一気に浮上！ 「Xepher」に並べるか!?

1st	Xepher	Tatsh	【203.0pts.】
2nd	EDEN	TËRRA	【92.3pts.】
3rd	GAMBOL	SLAKE	【88.6pts.】
4th	ALFARSHEAR ~双神威に廻る夢~	TËRRA	【66.4pts.】
5th	Zenius -I- vanisher	Tatsh	【51.7pts.】
6th	The Dirty of Loudness	Tatsh Assault X	【44.3pts.】
7th	Apocalypse ~dirge of swans~	Zektbach	【40.6pts.】
8th	SigSig	kors k	【36.9pts.】
8th	So Fabulous !!	HHH (Ryu☆ & Dai)	【36.9pts.】
10th	DoLL	TËRRA	【33.2pts.】

1st Xepher Tatsh

203.0pts.

投票の大部分を獲得して独走中の「Xepher」だが、『DistorteD』新曲群の数々もその曲の良さ、ムービー、全押し(!?)などで、順調に人気を集めている。そして最古参の「ピカらない！」と伝説の名曲が、突如3位に……？

投票者の声

新曲が出ても、[illegible]（新潟県 [illegible]さん）／[illegible]（[illegible] MARI君）／[illegible]

フェイバリットナンバーズGD

☆「月光蝶」は不動!? 首位をふたたび奪取！

1st	月光蝶	あさき	【155.4pts.】
2nd	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【114.0pts.】
3rd	Concertino in Blue	佐々木博史	【98.4pts.】
4th	CaptivAte~誓い~	DJ YOSHITAKA feat. A/I	【82.9pts.】
5th	MODEL DD5	Mutsuhiko Izumi	【77.7pts.】
6th	赤い鈴	あさき	【46.6pts.】
7th	しっぽのロック	板橋ギャング	【41.5pts.】
7th	魔法のタルト	Twinkle☆berry	【41.5pts.】
9th	GLIDE	TËRRA	【36.3pts.】
9th	シナリオ	BeForU NEXT	【36.3pts.】

1st 月光蝶 あさき

155.4pts.

先月は「ヒマワリ」が長きに渡って蓄えた人気で首位を獲得したが、今月はふたたび「月光蝶」が盛り返した！ あさき伝説には終わりがないのか？ 「ヒマワリ」は、そしてほかの人気曲はまた巻き返せるのか!?

投票者の声

首位はこれしかありえない！（宮城県 苗森な～＠さん）／あさきさんの曲の中でもダントツに好き！（大阪府 ちぃ～♥さん）／カラオケで歌いました。楽しい～!!（静岡県 擾夢雀さん）

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」では、毎月あなたの熱い投票をお待ちしています！

……と、突然ですがここで悲しいお知らせとお願いをせねばなりません。今月の3部門すべてで、インターネット上の掲示板サイトでの組織票の誘致と、実行が確認されてしまいました。

本ランキングでは、組織票やそれに順ずる不正投票を認めていません。今回は集計に反映していますが、次回以降も類似行為が見られた場合は無効票となるほか、最悪の場合ランキングの継続を中止します！ 今後とも読者の皆さんには、本当に自分が好きなキャラや曲へ、自発的な投票をしていただけるようお願いします!!

投票は本誌アンケートハガキの自由欄で、1回の投票で三部門それぞれの、マイベスト1位～3位に投票できます。投票対象への想いを語る一言コメントも書き添えていただけると幸いです。投票者の中から抽選する、豪華プレゼントはもちろん今月も健在ですよ！



今回はDVD購入特典である『BeForUクリアファイル』を2名様にプレゼント！

リレーコラム こなみっくす

第5回 あさき

こんにちは、あさきです。GWが終わって、5月病甚だしい人間たちが未熟な感じでダラダラしてますが、僕は1月くらいから余裕で5月病ですので、そんな甘チャンたちを見てると、ついついダハっと歯茎がむき出しになってしまいます。

さてそのGWの間、ガッツリ部屋の掃除をしてみたのですが、不意に去年のカレンダーを発見してしまいました（書き込むやつね）。アルバム出してからもう半年もたつというか、半年しかたってないというか、時がたつのは早いもんで遅いもんで、遅いもんで早いもんで。も、もんで(*'ρ')。

え、と……そんなこんなで、おそるべきスケジュールが書きなぐってあったカレンダーを見つつ、そういやぁあのときもいろいろアレな感じだったなあ、と思うのです。

あんときもこんときも、むしろいつもそうなんですが、僕は基本、自分の行動指針をあまり口外しない感じの人間なのです。黙々と行動しがちです。そしてやりっぱです。尻拭きは人に委ねます。照れ死しそう。心をよめ、とか和尚みたいなこと思うタイプなんですね。ですので、まったく伝わりません。読心しない人とは一生ジャズれませんジャズりません。しょっぱなから「母さんアレ」、「綿棒じゃな」的な、神がかった関係構築を要求しがちなのです。困ったもんですね。自分はちいとも困らないけどな！

伝える気が無い以上、伝わる気配などあるわけないので、はたからみると最初から何も無かったかのような山紫水明なんですね。伝わらなくても、構わない、オレ、皆ヲ、守ル。コレ、まさに騎士道みたいな。

いや正直、ちょっとわかれよ！ ってちょっとだけ思ってるんですが、えと、実は結構思ってるんですが、あ、結構なレベルでいうと極小さいほうなんですが、やはり声に出しませんので、そら当然1ミリも伝わることはございません。ご苦労さまでした。

単にいろいろめんどくさいから、という理由からなのですが、でもそんな不器用な自分じゃあ、この先もっとめんどくさいことがあるかもしれないじゃあないですか。これはいけません。STOP！ 不器用！ なので、今年からの僕はオープンでいこうと決めました。というわけで宣言。

いろいろがんばりま～す。

う～わコイツめんどくせ～。



次は、隠密TOMOSUKEうじのバトンに優しくタッチしますね。愛のままに我侭にペロンと忍んじゃいなよ。

次回はTOMOSUKEさんが登場！

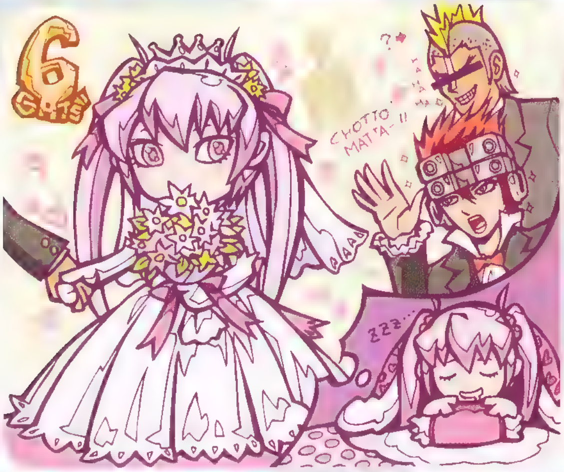
皆様に支えられ、早くも増ページでお届け！



BEAT RAIZING IIDX FAN SHOP

ROOTS26

ルーツニジュウロク



Happy? June bride

夢見がちなお年ごろ？

IIDXキャラに聞いてみよう！

Q

えっ……。……友達……？　ミタイナ？（嘘やけど♪）

ガーン……。え……、あ……、あ、ちょっと用事思い出したよ俺！　じゃあ！（うぉおぁ〜）

Q

どれくらい……だと？　フ……私にそれを言わせる？
語らせるというのか……。ハハハ！　いいだろう！
私の愛!!　それは銀河を超えたその先にある……

……普通に答えないと……抜くわよ兄さん。
そのトンガリ……。

キャラクターランキング TOP3

津軽「やったーぁ♪　取っちゃったって1位〜!!　青森の皆見てるかなぁー」
士朗「アレ……アイツとこに……。って、おぉ？　何かすごいとこにいないか、俺」
夏天「連続3位ネ〜♪　……アレ？　何コレ……下にモサモサしたのが……」



『セリカ』
美大生。生き別れたエリカの双子の妹。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。セリカの双子の姉。

『聖奈』
ROOTS26オーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『エイリ』
放浪のバイカー。サイレン宅にパラサイト。

『孔雀』
クジャク。変身ヒーロー、フィギュア大好き外国人。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。スケベだけど天才児。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。ナイアの妹。

『彩葉』
京都出身の女子高生。理々奈の相方。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『識』
ゲームセンターの店長。一児の父。

『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』の看板娘。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。あだ名はリリス。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しに来て失敗中。

『ジルチ』
コック見習い。モヒカンマン。

IIDXイラストギャラリー

皆さんから届いたイラストにDJたちがコメントを付けちゃいます！
どのDJがコメントしてくれるかは、DJたちの気分次第なので載ってからのお楽しみ!?



（愛媛県　蜂子さん）

「チャイナが！　チャイナが二人に!!　チャイナドレスがッ！」

「いや……照れるねぇ、……フフ」



（東京都　神無月桃華さん）

「キャハハッ！ホラホラ踊るネ！　歌うネッ！　あれ……、ツガは？」



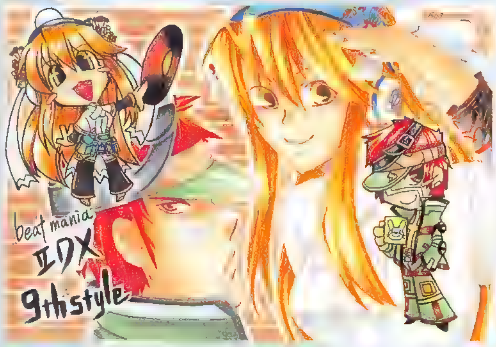
（静岡県　Bambi改めヒナギバンビさん）

「（キョロキョロ）誰も居ないよね……？。この写真……もーらい♥」



（神奈川県　ゆっくさん）

「あれ？　エリカ？　相変わらずラブっすか～。憎いぜ、くの～♪」



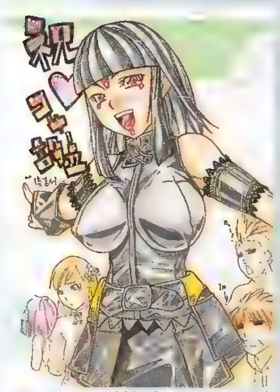
（広島県　和杞真さん）

「お！　やった！　俺じゃないすか。……彩葉。最近、俺より目立……」



（愛知県　バクレツ丸さん）

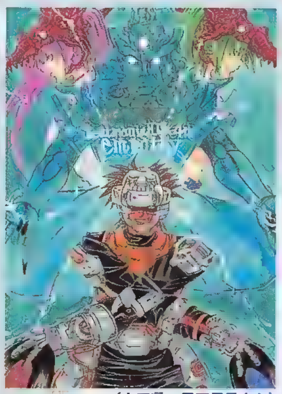
「あぁモコモコ……。このモコモコを……トゲトゲにィー！　ハハハ！」



（大阪府　CAW=ZOO君）

「ムッ!!　キタ！　でかい……(キョロキョロ)。……うーん。……フッ」

「……小僧……。天国まで旅してみるかネ……？　マテコラ、オイッ！」



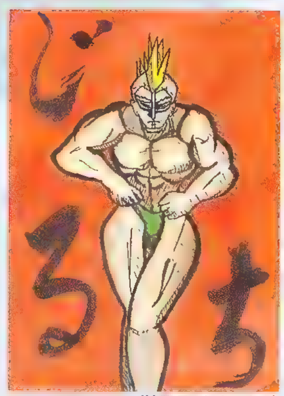
（山口県　里田里見さん）

「とおりゃー！　トウッ！　ハァッ！　孔雀！　スパーク！　変……身ッ！！」



（静岡県　あいのさん）

「………。トゲトゲ……抜いたらどうなるんだろう……兄様。……クスッ」



（埼玉県　halpock君）

「ムフン。まッ、脱いだらこんなモノよ。フフ……惚れたなオマエ」

おたより募集中

IIDXキャラクターへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（165ページをご参照ください）

DJ NUMBERS

いらっしゃいませー♪
星龍華へようこそー♪

ども♪

なんだ、エリカじゃない。
珍しいわね、こっちに顔出すなんて。一人？

あ、はい。……。
ちょっと、ナイアさんと話がしたくて。

ほうほう……。何かにゃ～。
あ、……恋の悩みとか？

いや……、
違ッ……います……。

アレ？　何かまじめな話……みたいだね。
ごめん、もう少しで休憩だからさ。ちょっと待ってもらってていい？

あ、全然！
待ってますよ。スイマセン。

うん♪　じゃあ、
ちょっとここに座ってて。

イラ謝いませー♪
ようこそー♪

いらっしゃいませ♪
星龍華へようこそ。お客様お二人……

もう少し遅い方がよかったかな……。ナイアさんもシアちゃんも忙しそう。お昼時か……。あ……あ、あ～あ。シアちゃんコケちゃった。

ちょっとシアッ！
大丈夫？　ホラ見せて！

ニャハふー。失敗したのネー。
Don't worry.

もう……気をつけなよ。
ホントにケガ無いわね？
(ナデナデ……)

キャハハッ。
くすぐったいぃー♪

……。……いいなぁー。あんな雰囲気……。
……はー。

あ……、休憩かな？
ナイアさん着替えてきた。

よっと！（タタタタ……）
ハァハァ。ゴメン、待たせたね。

何かすいません。忙しいところお邪魔しちゃって……。

いいっていいって！
シアーッ！　ちょっとお姉ちゃん出てくるからねー。

ウンッ！
わかたー♪

じゃあ、エリカ。喫茶店でも
行って話そっかー？

あ、いいですか。
じゃあ向かいのお店で……。

そだね。
(カランカラン♪)

さてさて、何でしょ？
アタシでよければ聞くよ。

……。ありがとう。
……ナイアさん、シアちゃんとすごく仲いいですよね。

そりゃまぁ、ね。
姉妹ですし？

でも、ちゃんと話してはいないんですよね？　昔のこととか……。

まぁ……ね。

名前だってシアちゃんって呼んでるし。
詳しく話さなくてもいいんですか？

うん。いいのいいの。シアも今の家族が居るし、たぶん、当時のことは幼すぎて覚えていないと思うから。アルアはアルア。名前が夏天になったって、変わりはしないよ。

うーん。そーいうものですか……アタシだったら、やっぱりちゃんと話したい……です。昔のこととか、家族のこととか……。

？　……あ！　そっかそっかー。話ってもしかしてセリぽんのこと？
アンタたちの事情は、士朗から少しだけなら聞いているけど。

えぇ……。もう、姉妹の話を言い出すタイミングが無くなっちゃって……。

あー。セリぽん……
だからねぇ……。

アタシはこうしろ……なんて言えないけれど、いいんじゃない？
そろそろ本当のこと話してみても……。それぐらいでアンタらの関係が壊れるとは思わない……んだけどねぇ。

そうですかねー……。いっつもタイミングが悪いっていうか……。ほら、セリは鈍感なところがありますから。

はは♪　あの娘はね(笑)。
でも、アタシはそこが好きだけど。

うん。私も……好きですけどね。
でも……、何かきっかけが無いと話を切り出しにくくて……。

(ダダダダダダダッ！　バタンッ！)
あーッ！　いたいたーッ！　見ーっけ！　エリー！　探しちゃったよ、もう～。今日は「ROOTS」行くって昨日言ったでしょー。最近、士朗とばっかりなんだからー、今日はアタシとデート行くの～。

あー、もうびっくりした！
何回も起こしたのに、セリがぐーぐー寝てたからっしょー。

だってだって～。
久しぶりにいい夢を
見れたのよ～う……。

今日はずっと寝てるって言ってたじゃないの。もー。

えー、覚えてないってば～。
あー！　もう半日過ぎちゃった～。
ほらほらー、付き合ってよエリ～。

はいはい。
まーったく、もう我がいもう
……ゴニョゴニョ。

え……何か言ったー？

なーんも！　さッ行くよ。
セリ！

やった～！　もう、だからエリって大好きー。チュッ！

すいませんナイアさん。
こっちから誘っておいて……。

いいよいいよ。そろそろ休憩時間も終わりだしね♪

ありがとう。あー、もう。
くっつかないのセリ～。

今日はエリはアタシのだからイイのー♪　じゃあ、
ナイアさん、またねー♪

ハイハイ。士朗にヤキモチ妬かれないよーにね……じゃ、再見。
(まーったく。どこからどう見ても姉妹じゃないの。こんな関係もいいと思うけどねぇ……。ピッタリはまりすぎの姉妹じゃない♪)

6月はチャイニャンことナイアさん。

IIDX NUMBERS CHARACTER：02
NAME ： NYAH（ニャーじゃないのよ、ナイアだってば）
AGE：21
BLOOD TYPE：A
BORN：HONG KONG
FAVORITE：ゴア、サイケ、中華料理全般、飲茶、自分＜∞＜夏天

生まれは香港。過去に海難事故で失った妹を忘れる為、日本へ。叔父が経営する中華料理店「星龍華」で働きながらⅡDXを遊んでいる。

プレイヤーとしての腕前は常に最高位に位置し、仲間たちからは憧れの目で見られている。女の子友達の中では「お姉さん」的な存在で、何かと頼られがち……な外見とは裏腹に「私に勝てたら恋人になる権」を発動しないと、想いを伝えられない乙女な部分も……。ユーズが「ⅡDXライバル満漢バトル」で辛くも勝利を収めて「恋人になる権」を取得したが、ユーズ本人はバトルに勝利した喜びで祝杯を上げ、酔ったまま消えてしまう。その後、「権利」は保留されている。

最近では人生を動かす大事件が起こった。海で行方不明になったアルア(夏天)が、日本で行なわれたコンサート会場のステージに登場。ピアニストの伴奏に合わせ「エンゼルソプラノ」と評される歌声を響かせていた。「星龍華」の仕事で休憩中だったナイアはTVの生放送に映るアルアの姿を目にすると、自分でも記憶に無いぐらいの速さでコンサート会場へ。しかしコンサートは終了しており、会場は閉館。呆然として動けなかった。夕焼けに包まれた会場を見つめる視界が、涙で赤く滲む中、小鳥のさえずりとハーモニーを響かせる少女の姿を見つける。グシャグシャになった顔のまま、抱きついていた。

後日、アルアの養父であるピアニストに会い、DNA鑑定の許可をもらう。亡くした妹と同一人物であるという結果をもらうやいなや、養父に、一時でいいからとアルアとの生活を頼み込む。真剣なナイアの表情に養父のピアニストは、歌を止めないならば……の条件で同意。今現在、ナイアは人生の中で最も幸せだと感じて日々を過ごしている。



トップランカーに近付くためのコーナー!

KONAMI OFFICIAL

BEMANI トップランカー決定戦 Archive

前号から「BEMANIトップランカー決定戦」のトップランカーと上位入賞者にスポットを当て、さらなるBEMANIシリーズの楽しみ方を追求している当コーナー。今月は『GuitarFreaksV2』のトップランカー・ILYA_STKのインタビューと、ポップンシリーズでCOOLを取るためのポイントを研究する企画をお届けしよう。これでもっともっとBEMANIを楽しめる!!

INTERVIEW with TOP RANKER

大会を大いに盛り上げた、GF初代王者登場!

ILYA_STK (GuitarFreaksV2)

大会を振り返って

――GuitarFreaksの初代トップランカーとなりましたが、まずは改めてその感想をお聞かせください。

素直にうれしいですねぇ、はい(笑)。

――トップランカー決定戦の開催を知った時、すぐに出場しようと思いましたか?

いいえ、発表された時はあんまり出る気は無かったんですが……でもやっぱり出てみたくなりました。

――やる気になったきっかけは何だったんでしょう?

友達と一緒に出てみようということだったんです。その友達は出ませんでしたが(笑)。

――決勝大会の前には相当やり込んだのでしょうか?

いいえ(笑)。実は一時期『メルティブラッド アクトカデンツァ』しかプレイしていなくて、大会前にもかかわらずGFを2週間ぐらい触っていなかったんです。

――そういえば「闘劇」決勝大会に出場するほどの格ゲーの腕前があるわけですが、GFと格闘ゲームのプレイの割合はどのくらいなんでしょうか?

正直GFは全然してなくて、格ゲーの方に力を入れてましたね。割合でいえば、GF:格ゲー=1:9ですねぇ。

――とすると、GFの平均プレイ時間はどれくらい?

具体的なプレイ時間は分からないですが、1作当たり300回近くプレイしています。

――それでも300回はプレイするんですね(笑)。ところで決勝大会のFinal Roundでは、「プログレコース」を再現する選曲にしようと、ほかのプレイヤーと相談して決めたそうですね。

はい、僕とBOBSAPPEさんで、「会場の盛り上がり重視にしてみたいですねぇ」って話になったんです。コナミさんの指定曲で"Timepiece phase II"があって、決勝で選べる曲にちょうど残りの3曲があったので「これで行こう!」ってことになったんです。KURIBOUさんにもお願いして、承諾を得ました。

――なるほど。激ムズコースの選曲になったわけですが、実際プレイしてみていかがでしたか?

会場は超盛り上がってくれたので、選んでよかったぁって思いました。自分でも楽しくプレイできましたし、最高でしたね。

――連打の際、オルタネイトからダウンに変化させていたのは意識してのことだったんですか?

普段ダウンはあんまり使わないんですが……大会の時は焦っていて、ダウンを使ってしまったのかもしれません。あ、でも"Concertino in Blue"でオルタリセット(※注)は2回使ってます。

――インターネットランキングとトップランカー決定戦の違いはどんなところだと思いますか?

トップランカー決定戦は一発勝負ですから、その分緊張感が強まる感じがしますね。

※**オルタリセット**:本来はオルタネイトリセット(=組み合わせオルタネイト)と呼ばれているテクニック。ボタンの運指を変えるごとにオルタネイトを仕切り直して始動させる。ダウンピッキングとオルタネイトピッキングの両方のテクニックを利用したピッキング方法。
(例) Rの3連打~Gの3連打を処理する場合、ダウンピッキングから始める場合は↓↑↓~↑↓↑という動きになる。ここでオルタネイトリセットを使った場合は、↓↑↓~↓↑↓という動きになる(ダウンピッキングを「↓」、アップピッキングを「↑」と表示)。

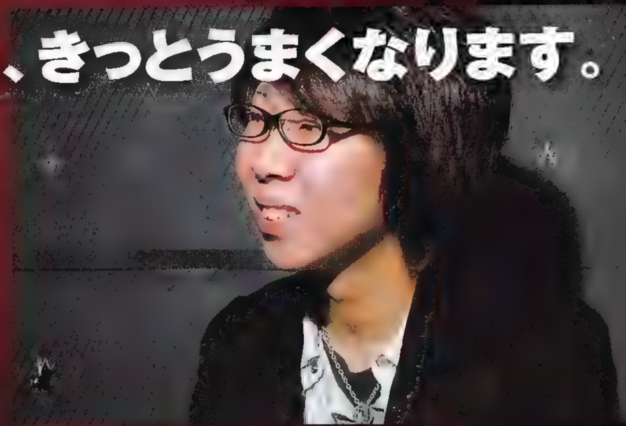


PROFILE

近畿エリア代表として出場し、『GuitarFreaks V2』で初代トップランカーに輝く。Final Roundでの「プログレコース」再現は、会場を大いに沸かせた。その腕前はBEMANIシリーズだけに留まらない。『メルティブラッド アクトカデンツァ』や「北斗の拳」でGO1というプレイヤーネームで『闘劇'06』決勝大会に出場するなど、格闘ゲームでも全国レベルのプレイヤーである。



考えながらプレイしたら、きっとうまくなります。



決勝大会のプレイ内容

——決勝大会でのプレイ内容に関して、当日の調子はどうだったんでしょうか？

当日の調子は、正直に言うと微妙でした。多分、ほかの皆さんも緊張などで不調だったんじゃないかなって思いますね。あと、プレイの環境が普段と違っていたのでかなりきつかったです（笑）。

——正規譜面でのプレイとなりましたが、普段も正規譜面でプレイしているんですか？

正規譜面はかなり苦手で、全然していないです。いつもはスーパーランダムが7割、ランダム3割って感じです。

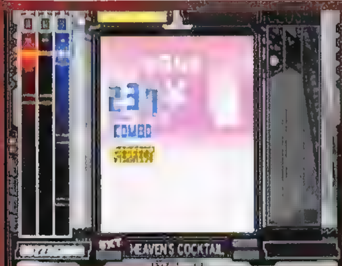
——となると、正規譜面でのプレイはちょっときつかったんじゃないですか？

案外普通にできました。でも気持ちはランダムをプレイする感覚でしたけど（笑）。

☆ ILYA_STK 決勝大会プレイデータ　～ 1st Round ～

HEAVEN'S COCKTAIL（EXTREME）		
スコア：26,557,500	MAXCOMBO：244（64%）	
PERFECT：374（97%）	GREAT：2（0%）	GOOD：1（0%）
POOR：1（0%）	MISS：6（2%）	判定：S

White tornado（EXTREME）		
スコア：46,464,800	MAXCOMBO：328（67%）	
PERFECT：472（97%）	GREAT：6（1%）	GOOD：0（0%）
POOR：0（0%）	MISS：7（2%）	判定：S



当日は調子が悪かったということだが、きっちりコンボをつなぎ、安定したプレイができていた。

～ Final Round ～

The Least 100sec（EXTREME）		
スコア：38,520,000	MAXCOMBO：305（55%）	
PERFECT：532（95%）	GREAT：13（2%）	GOOD：1（0%）
POOR：1（0%）	MISS：12（2%）	判定：S

子供の落書き帳（EXTREME）		
スコア：19,210,500	MAXCOMBO：172（39%）	
PERFECT：423（95%）	GREAT：7（2%）	GOOD：0（0%）
POOR：0（0%）	MISS：11（3%）	判定：S

Concertino in Blue（EXTREME）		
スコア：13,236,400	MAXCOMBO：103（20%）	
PERFECT：469（91%）	GREAT：11（3%）	GOOD：8（2%）
POOR：1（0%）	MISS：21（4%）	判定：A

Timepiece phase II（EXTREME）		
スコア：10,549,800	MAXCOMBO：95（21%）	
PERFECT：436（93%）	GREAT：6（1%）	GOOD：1（1%）
POOR：5（1%）	MISS：18（4%）	判定：A

繰り返しプレイすることが上達への近道

——ほかの BEMANI シリーズはプレイしますか？

最近はⅡDX をよくプレイしています。曲に好きなものが多いし、楽しいですね。

——BEMANI シリーズで最初にプレイした作品は？

5 鍵盤の beatmania の家庭用ですね～。かなり懐かしいです（笑）。

——そこから GF シリーズをプレイすることになったきっかけは？

友達が始めたので俺もやってみようと思ってやってたんですが、最初は難しくて（苦笑）。でも慣れてきたら楽しくて、結構遊ぶようになりました。だいたい"蛹"が出たあたりからですかねぇ……。

——ILYA さんなりの GF 練習法はありますか？

「クリアできない曲」をそのプレイの最後に毎回プレイすることですかね。その曲がクリアできるころには上達していて、また新しい目標作って……という繰り返してうまくなりました。

——テクニック的な部分として、ILYA さんなりの「オルタネイトの練習方法」はあるんですか？

とにかくオルタのある曲で練習です。右手はアルファベットのCのような形を作りながら弾けばいいと思います。練習していると感覚が分かってきます。

——GF が上達するために心がけていることは？

考えながらプレイしたら、きっとうまくなると思います。この曲なら、この部分でオルタリセットを使う……といったことですかね。

——GF シリーズで「音楽として好きな楽曲」と「譜面が好きな楽曲」はどれでしょう？

曲では"Concertino in Blue"や"Timepiece phase Ⅱ"あたりが大好きです。譜面でいえば"この子の七つのお祝いに"のスーパーランダム譜面が大好きですね。いわゆる発狂譜面を弾いてると、たまらなく気持ちいいですね（笑）。

——最後に、トップランカーを目指す人々にメッセージをお願いします。

うまくなることだけを考えず、GF を楽しみつつ頑張ってください！

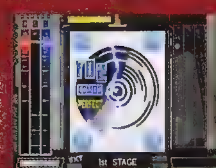
飛鳥の トップランカー分析 ～ILYA_STK 編～

まず、GF シリーズは「左手でボタンを押さえ、右手でピッキングレバーを弾く」という独特の操作形態を持つ。そのため、一つのオブジェを処理するのに「押さえてから弾く」という 2 ステップの操作が必要になり、GF 独自のテクニックが要求される。また、ほかの BEMANI シリーズよりもコンボ数を競う部分が色濃く出るため、大会やスコアを競う IR においても 1 プレイにかける集中力は並大抵のものではなく、メンタル面が非常に重要なのだ。

ILYA 氏は「大会では不調だった」とのことだったが、その並外れた集中力には目を見張るモノがあった。特に氏のテクニックが光った部分として、"Concertino in Blue"の螺旋部分とオルタリセットが挙げられる。

オルタネイトの正確さに加え、オルタリセットをする際のピッキングを切り替える正確さも加わり、難所を PERFECT で抜ける場面が多いのだ。

GF プレイヤーはスーパーランダムやランダムのオプションを多用するが、今大会は正規譜面というレギュレーションだったため、その点から見ても ILYA 氏の反応速度と判断の早さ、正確なオルタネイトピッキングのテクニックには脱帽だ。



"Concertino in Blue"は随所に難所が登場する高難度譜面。その難所をPERFECTで抜ける集中力の高さが氏の強さの一つだろう。

トッププレイヤーのテクニックを学ぶ!

pop'n music COOLを狙う!!

大会では「譜面を攻略する能力」が必要だが、「点数を稼ぐ能力」も備えていなければ勝ち上がれない。エキスパートモードや超チャレンジモードで追加される「COOL判定」に慣れなければいけないのだ。

今回は決勝大会Final Roundに出場し、『ポップンミュージック13 カーニバル』のインターネットランキングで1位を取ったY.Sに、通常判定のさらに上、COOL判定の取り方をご教授願おう。

しかし！ Y.Sの取り方以外にも方法はある。この攻略を参考に独自の技術をみんなに学んでもらいたい。これでみんなもトップランカーになれるかもしれないぞ!?



協力：Y.S

COOL難度 レベル10!!

コウシンキョク “ワンダーアイランド”(EX)で狙う！

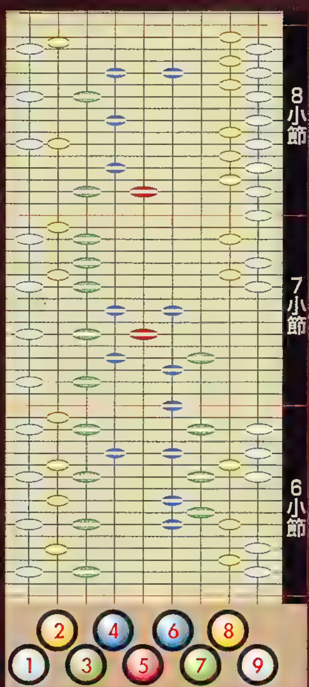
同じリズムが反復される曲での取り方

コウシンキョクのように「同じリズムが繰り返される曲」では、タイミングさえ合えばCOOLを取れるので比較的点数が出やすい。しかし一度リズムを崩してしまうと、目も当てられない状態に。体でリズムを取りながらたたくのがコツだ。

片手でたたく交互押しに注意

6～7小節目にかけては、左手で1＋3→2を繰り返しながら右手で16分の同時押しを含んだ交互押し個所が続きます。左手は同じように押せばいいので、右手でたたく部分をしっかりと意識しながらさばけば、そこまで苦戦することは無いはずです。

8小節目は、8と9の交互押しが続く難関の一つです。右利きの人は正規譜面の方がやりやすいと思います。指押しだとやりにくいので、手の平でたたく取り方を推奨します。（Y.S）



8小節目は「左側をどうたたくか」を意識することによって変わります。右側の8と9の交互押しは16分、それも9を押したらすぐ左上にある8を押さなければいけないため、安定性が保ちにくいです。

安定度で一番いいのは「右側を意識せずに、左側のみCOOLを狙う」感じでたたいていく方法です。しかし、これだと右側の意識が勘頼みになり、GREATやGOODが出て点数に響いてしまいます。

そこでうまく右側を意識するために、左手で押している部分で9のタイミングを取りましょう。場所としては3＋5＋9、1＋2＋9、1＋3＋9、1＋2＋9の4個所です。これらは9→8×3と2回続く、始めと終わりにおける9の同時押しです。最初と最後のタイミングを左で把握していれば、右を見なくても大幅にリズムを崩すことは無くなります。

なお、9小節目に5＋7の同時押しがくるので、1個の交互→同時押しという変則的なリズムに慣れてください。



正規譜面がうまくできない人は、ミラー譜面でプレイするのも一つの手だ。

一定リズムを意識しよう

この41～42小節目の後、6小節間もずっと同じような8分で2～4個の同時押しが続きます。正規譜面では3が中心の同時押し譜面となっていて右利きの人はたたきにくいので、ミラーオプションを推奨します。左利きの人は正規がやりやすいです。

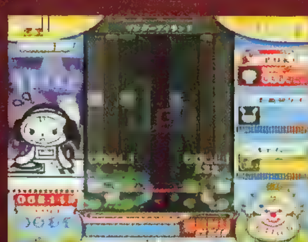
この間は一定のリズムを意識するのと、指ではなく手の平で弾ませるようにたたくのがコツです。（Y.S）

まず3が64個、一定のリズムで続くことを念頭に置いてください。この間、何らかの形で3の同時押しが必ず付いてきます。3のみをたたいてCOOLを取るのは至難の業ですが、同時押しとしてほかに散らばっているポップ君がたくさんあるので、リズムは取りやすいはずです。

さらに、より正確さを増すために「タタタタン」と4分のタイミングで強く押して、COOLの中心となるタイミングを常に取りましょう。普通に16分でたたいているよりも、16分で意識した方がかなり正確にCOOLを取れるはずです。

この場所はポップ君の半数以上が1～3に集中しています。そのため、左手で3を押しながら1と2の同時押しを細かく処理しなければいけません。1を抜かしてたたいてしまったり、多く押してしまったり……とBADを出す要素が多くあるので、どうしても押しにくい人はミラーオプションを使用しましょう。

最後に、41～48小節間は1小節ごとに同じ譜面が降ってくるようにも思えますが、実際には微妙に譜面が違っているので注意しましょう。



42～43小節目は左手側に細かい動きが集中しているので、左側に神経を集中させよう。

なお、今回取り上げた部分を参考にできる曲を挙げてみました。反復リズムの曲の練習はこれらで練習してみましょう！

- ●ピーチアイドルEX（Lv37）
- ●ハイパーロッケンローレEX（Lv39）
- ●フォーチュン・テイルビートEX（Lv40）



COOL難度 レベル50!!

DDR “DDR MEGAMIX”(EX)で狙う！

変則条件での取り方

DDRのようにBPM変化、さまざまな譜面の種類を多彩に含んでいる曲は、プレイヤーの総合力が問われる。「あれなら得意、これは苦手……」というプレイヤーでは高得点を望めない、超高難度楽曲なのだ。

反復練習するべし！

非常に難度の高い個所になります。この譜面は指押し推奨です。 右手で押す6→8→6→4の6は親指、8は薬指、4は人差し指で押していくとさばきやすいです。6→8→6を押した後の4の指の動かし方が難しいですが､これは練習するしかありません。手首をひねるような感じで、反復練習するのをオススメします。(Y.S)

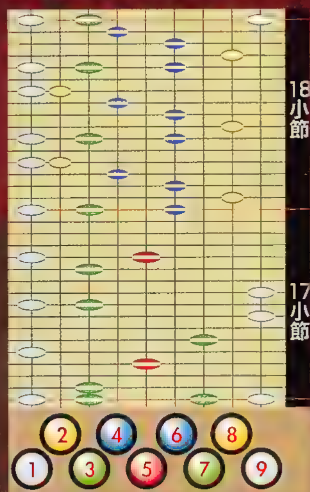
コンボが切れやすくGOODも出やすい、DDRの難所の一つです。事前に譜面を理解していないと命取りになり得ます。譜面自体が難しいのですが、難度を高めているもう一つの要因としてBPM変化が挙げられるでしょう。最後のレジェンドゾーンのBPMが約300に対して、18小節のB4Uゾーンは約150。つまり適正のハイスピードオプションの半分のスピードでプレイしなければならず、譜面を見切れなくなる恐れがあるのです。そのため、この個所だけ反復練習するのがオススメ。

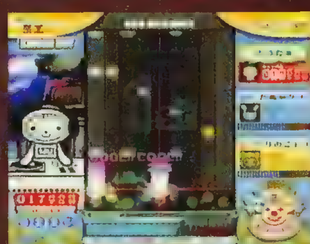
では指押しの方法を解説していきましょう。まず8を人差し指で押した時点で、親指を軸に手の平を回転させる感じで4を押すイメージを描いてください。そうすれば8→親指で6→手の平を回転させて人差し指で4と、すんなり押せるはずです。これは練習あるのみです。

指押し以外では以下のようなたたき方もあるので、参考に。

ここの階段部分はすべてコンパネの上段にあるため、6を押した後に8→6→4とボタンを押したままスライドさせるとうまく取れます。この場合指押しのような複雑な動きをしないで済むのですが、正確さを出すのにかなりの力を要します。

曲としては"B4U"に当たる部分なので、曲だけ聞いてリズムを覚えるのも手です。





1に練習、2に練習！ 何度も同じ個所を練習して、体で覚えるのが実は早道なのである。

押せなければ「あんみつ」で

53小節目の後半部分は、「あんみつ」(ズレを無理矢理同時押しとしてたたく手法)をオススメします。1+4+5+6→3+5+8→1+2+9の3段階に、つまり四つ押し→三つ押し→三つ押しと見なします。これを8分間隔でたたけばGOOD判定が最低二つは出ますが、コンボはつながります。この3段階の動きはイメージプレイで十分に練習ができます。

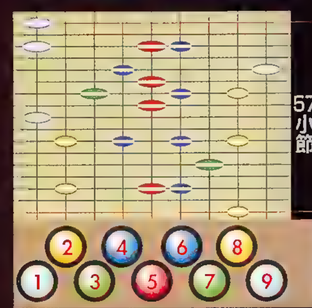
57小節目もあんみつ推奨です。3+5+6+8→4+5+9の2段階、四つ押し→三つ押し。ここでもあんみつを使うとGOOD判定は最低二つは出てしまいます。ですが、普通にたたこうとすれば大量にBADを出しかねないのです。(Y.S)

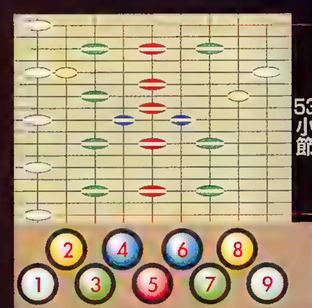
「あんみつ」を使うのがどうしても嫌な人は、以下の方法で挑戦してみてください。要猛練習すが、しっかりと決まればカッコいいこと間違い無し！

まず53小節目は、先に左手でたたく部分を覚えます。ここは1→3→1+2という風に押しましょう。問題の右手の部分ですが、まず4+6を親指と薬指で取りましょう。その後、素早く親指で5を、次いでそのまま手を開いた状態で左右に降るように8→5と取りましょう。

57小節目は5を親指、6を人差し指、8を人差し指と固定して、指押しの要領でさばきましょう。固定といっても常にボタンに指が付いているのでなく、各ボタンに対応している程度と考えてください。5をたたいた後は、親指を離してから6+8を押すとやりやすくなるはずです。

DDR（EX）のような「変則調な曲」の練習には、以下の曲がオススメ！
- ●クラシック8H（Lv31）
- ●麻雀格闘倶楽部EX（Lv38）
- ●クラシック9EX（Lv43）





BEMANI研究コラム

IRと大会との違いは!?

実力だけがすべてではない！

Text：赤男

今回のBEMANIトップランカー決定戦では、ポップンに関して見るとインターネットランキング（以下、IR）の上位入賞者がFinal Roundにコマを進めていた。では実際にIR上位のIRランカーは、大会で勝ち抜くことができるのだろうか？ 答えはNOである。IRでは期間内であれば自分の納得できる記録が出るまで何度でも挑戦できるが、大会は一発勝負。そのために波乱が起きる。優勝候補であろうと、一回戦で敗退する可能性が大いにあるのだ。

さらに大会には独特の雰囲気と緊張感、つまりプレッシャーが加わる。ほかの種類のゲームと違い、立ってプレイするのも緊張を増す要因だ。そのため普段通りの実力を大会で発揮するのは難しい。IRであればいつもの環境で、いつもの雰囲気で大きなプレッシャーが無く挑戦できるので、点数を出しやすい。もちろん4曲連続でプレイするというIR独自の難しさはある。

ではその緊張感に打ち勝つためにはどうすればいいのか？ 一番手っ取り早いのは、店の外に置いてある筐体でプレイすることだろう。街のさまざまな人が見ている中でプレイするのに慣れてしまえば、度胸が付いて大会のプレッシャー対策になり得る。大会に慣れるようにIRランカーが特訓すれば、「大番狂わせ」も減少していくだろう。

今度から「大会対策」を考慮して大会やIRを見ると、また違った面白さが出てくるかもしれない。



大会特有の緊張感に打ち勝つには、何度も参加して慣れるのが最高の対策なのだ。

解禁された各要素を遊び倒せ!!

beatmaniaIIDX 13 DistorteD

今回はついに解禁された新曲や新コース、段位認定の九段や十段を大紹介!! また、前回同様新コースや段位認定コースのワンポイント攻略も掲載したので要チェックだ。

beatmaniaIIDX13 DistorteD
■メーカー：コナミ
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン+1スクラッチ
■発 売 日：2006年3月(稼働中)
■使用基板：ー

Text：ハメコ。
取材協力：サントロペ池袋 （東京都豊島区東池袋1-29-1）

本文中ではスクラッチをS、鍵盤を左から1234567と表記している個所があります。

新曲・新コース・高段位が続々登場!

beat#1の終了により、新曲、新エキスパートコース、段位認定コースの九段と十段が解禁となった。ここでは解禁された楽曲リストを掲載。なお、解禁曲はムービーにもかなりの力が入っているので、とくとご覧あれ!! また、段位認定コース九段、十段のコース内容とワンポイント攻略も掲載した。高段位ということもあって、登場楽曲はどれも非常に難しいものばかり。熟読とやり込みで十段を目指してくれ!!

新たに登場した楽曲たち

ジャンル	タイトル	アーティスト	BPM	SPH	DPH
NUSTYLE GABBA	ay carumba!!!!	teranoid&MC Natsack	180	9	10
PROGRESSIVE	Concertino in Blue	佐々木博史	103-155	10	11
TECHNO	D.C.fish	DJ MURASAME	155	9	8
TECHNO	DUE TOMORROW	Mr.T	100-400	9	11
哀愁ユーロ	MOON	dj TAKA feat.Erika Mochizuki	156	9	10
GABBA	tripping contact (teranoid&MC Natsack Remix)	kors k vs teranoid	187	9	10
EUROBEAT	WISH(EUROBEAT MIX)	DJ YOSHITAKA feat.杉村ことみ	155	8	8
FUNK'N JAZZ HOUSE	with you…	Sota Fujimori	135	6	7
和式電子音楽	カゴノトリ～弐式～	橙色特別室	140	9	9
POPROCK	タシカナモノ	星野奏子 with the BAND	180	7	7
LOVELY TRANS POP	虹色	DJ YOSHITAKA feat. G.S.C license	160	8	7



名曲"Scripted Connection->"を生み出したDJ MURAMASAによる一作、"D.C.fish"。今回も大変イカしたテクノに仕上がっているので、ぜひとも一度たたき切ってほしい。



その名の通り、"WISH"のユーロビートバージョンである"WISH(EUROBEAT MIX)"。ボーカルの杉村ことみ出演のPV仕立てムービーの出来が素晴らしい。

九段

SINGLE

	曲名	データ
1	tripping contact (teranoid&MC Natsack Remix)	BPM：187 難易度：11 ANOTHER譜面
2	Aurora	BPM：181 難易度：11 ANOTHER譜面
3	Concertino in Blue	BPM：103-155 難易度：11 ANOTHER譜面
4	Innocent Walls	BPM：155 難易度：12 ANOTHER譜面

1曲目は解禁曲である"tripping contact (teranoid&MC Natsack Remix)"。後半に登場する4を軸とした2との交互押し+αが厄介。Sも頻繁に登場するが、BPM187と速く2Pサイドでプレイする際は「どの4を右手で取るか」という切り分けが重要となる。2曲目の"Aurora"もBPM181と速く、三つ同時押しを含む16分ばらまき地帯や同時押し+S多発地帯など休むところが無い。ばらまき地帯をどれだけ取っていけるかがカギだ。"Concertino in Blue"、"Innocent Walls"はともにスクラッチ+縦連打が非常に多いため、体力勝負となる。リザルト画面で腕を十分に休めてから臨むようにしよう。

DOUBLE

	曲名	データ
1	Holic	BPM：155 難易度：10
2	THE EARTH LIGHT	BPM：145 難易度：10
3	lower world	BPM：155 難易度：10

実はこのコース、『IIDX RED』の九段と全く同じ内容である。"Holic"は左手側に8分間隔で三つ同時押しを含んださまざまなパターンの譜面が登場するので、左手側のオブジェ認識能力、および譜面処理能力が問われる。"THE EARTH LIGHT"は中盤に登場する2種類のメロディをたたく混合フレーズが非常に難しい。ここでゲージを削られてしまうのは仕方がないことなので、後半のダブルバトル地帯でゲージの回復を図れるようになっておきたい。"lower world"は片側で階段、もう片側でリズムといった混合フレーズが頻繁に登場。非利き腕でもある程度の階段をこなせるように練習しておきたいところだ。

十段

SINGLE

	曲名	データ
1	Scripted Connection->	BPM：151 難易度：12 ANOTHER譜面
2	No.13	BPM：172 難易度：11 ANOTHER譜面
3	DUE TOMORROW	BPM：100-400 難易度：11 ANOTHER譜面
4	One More Lovely	BPM：200 難易度：12 ANOTHER譜面

"Scripted Connection->"は同時押しを含む階段譜面が続く上、後半にはいやらしい縦連打も登場。体力とオブジェ認識能力をフル活用して凌ぎ切りたい。"No.13"は高速BPMにばらまき+Sが登場。譜面自体は幸い左右の手で交互にたたきやすい構成となっている。解禁曲の"DUE TOMORROW"は何とBPM400!!とはいえ譜面自体は難しくないので、HS0.5もしくはノーマルスピードでたたき、ゲージ回復に努めたい。最後の"One More Lovely"はBPM200でばらまきが登場。左右の手に割り振りやすい譜面なので、後は体力勝負。後半の同時押し交互地帯は、すべてを同時押しする簡略化で乗り切るべし!!

DOUBLE

	曲名	データ
1	era (nostalmix)	BPM：90-180 難易度：11
2	Schlagwerk	BPM：125 難易度：11
3	DXY!	BPM：148 難易度：12

こちらも『IIDX RED』の十段と同じ内容で、いわゆる「TaQ曲」が目白押し。"era (nostalmix)"は中盤の低速地帯、そして再び速くなった後がキモ。左側に登場する譜面はSPと同じなので、左片手を練習し、譜面を手に覚え込ませるのが重要だ。"Schlagwerk"はベースパートの階段+同時押しを含んだ難解なリズムパートの混合フレーズが登場。こちらも片手ずつSPをプレイしておく必要があるだろう。ラストの"DXY!"は随所に登場するスクラッチが難しく、鍵盤部分の対応を崩されがち。特に後半の右手階段地帯は左手側のスクラッチをすべて捨て、鍵盤の認識と処理に集中した方が効率的だ。

コース

EURO

1	DEEP ROAR	BPM：165／難易度SP-N：4、SP-H：7
2	WISH(EUROBEAT MIX)	BPM：155／難易度SP-N：5、SP-H：8
3	Why did you go away	BPM：160／難易度SP-N：5、SP-H：8
4	BOOM BOOM DISCO NIGHT	BPM：155／難易度SP-N：5、SP-H：8
5	MOON	BPM：156／難易度SP-N：5、SP-H：9

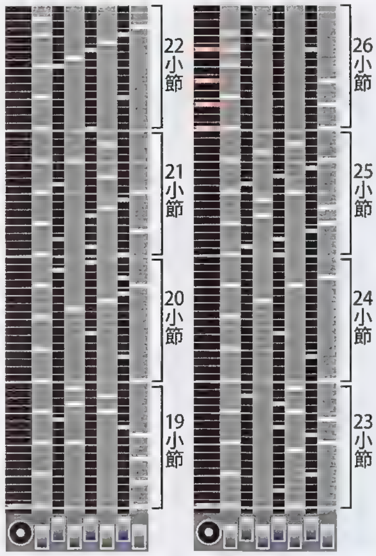
その名の通り、ノリのいいユーロビート系楽曲で占められたコース。ぜひともヴォーカルにも耳を傾けてほしい!! 譜面パターンはどの楽曲もメロディパートの階段パターンと、四つ打ちのリズム＋αという基本的なものからなるたたきやすいものばかり。下記で攻略している"MOON"のみ若干難度が高いものの、腕前を問わず楽しめる良コースといえるだろう。



■5曲目：MOON
dj TAKA feat. Erika Mochizuki

解禁曲であり、『pop'n music13 カーニバル』からの移植曲でもある"MOON"は、メロディパートとドラムパートの混合フレーズをメインに、同時押し＋Sなどさまざまなパターンを練習できる。

最も練習すべきはメインフレーズ。常に4分間隔の1が登場するので、左手の負担を軽くするよう4を右手で担当すること。幸い19～26小節目は左右に分かれているので交互にたたきやすいはず。22小節目の階段は、4567を右手の指を人親中薬と動かし、流れるようにたたいていこう。







コース

ELECTLO

1	Enjoy your life	BPM：160／難易度SP-N：4、SP-H：6
2	Ubiquitous Fantastic Ride	BPM：172／難易度SP-N：4、SP-H：7
3	D.C.fish	BPM：155／難易度SP-N：5、SP-H：9
4	MINT	BPM：150／難易度SP-N：6、SP-H：10
5	DUE TOMORROW	BPM：100-400／難易度SP-N：6、SP-H：9

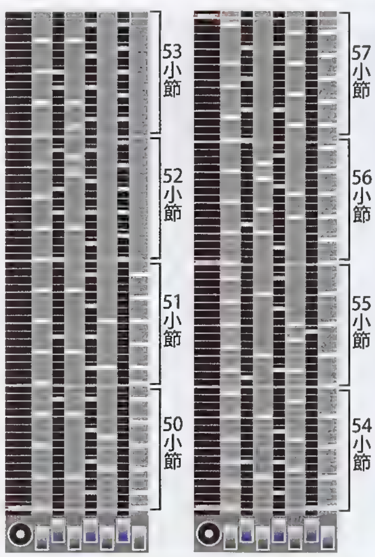
テクノ、エレクトロニカといった電子系音色好きにはたまらないコース。"Ubiquitous Fantastic Ride"はELEKTELお得意のかわいらしいラウンジとなっており、耳休めにちょうどいい。"D.C.fish"はベースラインが心地いい、たたきがいのあるテクノナンバー。なお、5曲目の"DUE TOMORROW"はBPM400と危険な速度なので、HSオプションを下げることを忘れずに!!



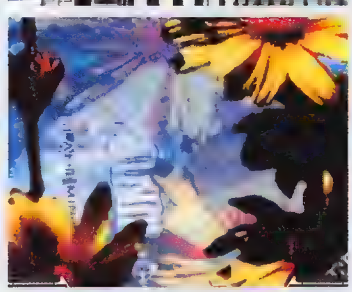
■4曲目：MINT
SLAKE

ダークでコアな曲調がサブタイトルの「DistorteD」と見事に合致する非常に渋くカッコよい1曲。交互連打＋αや四つ打ち＋αなど、難解な譜面パターンが休むこと無く登場する、☆10にふさわしい難曲となっているのだ。

前半の交互連打＋αは、左右の手で交互連打をたたきつつ残りのオブジェを拾うリズム感が重要となる。同時押しと16分間隔のオブジェが多発するラストの50～57小節目は4のさばき方がカギ。譜面に偏りが無いので、得意な手でたたくべし。







コース
SELECTION

1	iFUTURELIST	BPM：150／難易度SP-N：4、SP-H：6
2	with you…	BPM：135／難易度SP-N：4、SP-H：6
3	ay carumba!!!!	BPM：180／難易度SP-N：6、SP-H：9
4	Apocalypse 〜dirge of swans〜	BPM：170／難易度SP-N：5、SP-H：9
5	tripping contact(teranoid&MC Natsack Remix)	BPM：187／難易度SP-N：6、SP-H：9

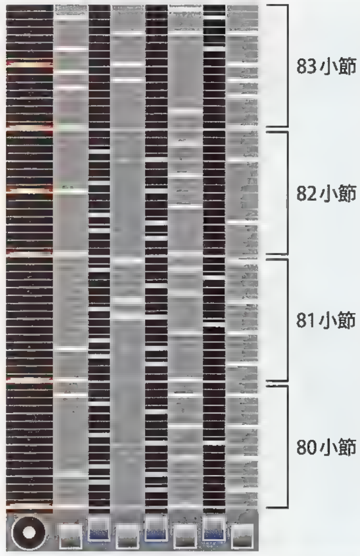
シブさ満点のヴォーカル曲"iFUTURELIST"から、ジャジーな雰囲気がたまらない"with you…"や、美しい旋律が印象的な"Apocalypse 〜dirge of swans〜"、そして超攻撃的な"ay carumba!!!!"に"tripping contact（teranoid&MC Natsack Remix）"と、色とりどりの楽曲で構成されたコース。曲ごとにBPMの落差が大きいので注意されたし。



■５曲目：tripping contact (teranoid&MC Natsack Remix)　kors k vs teranoid

kors k vs teranoidが示す通り、お互いでのRemixバトルといった楽曲で、こちらはteranoid&MC Natsackによるもの。BPM187で進行する強烈なビートは、まさしくGABBA。

譜面は前半こそ簡単だが、76小節目以降は同時押しを含めた16分間隔ばかりで非常に難しい。特に80〜83小節間は譜面密度が濃く最難関地帯。各小節に登場する2424というパターンを左右の手で分けてたたき、小節の頭に登場するSに合わせて手を戻す、これを丁寧に繰り返そう。







コース
TRANS

1	DEEP ROAR	BPM：165／難易度SP-N：4、SP-H：7
2	Winning Eleven9 Theme(IIDX EDITION)	BPM：140／難易度SP-N：4、SP-H：7
3	カゴノトリ〜弐式〜	BPM：140／難易度SP-N：6、SP-H：9
4	Look To The Sky(cyber True Color)	BPM：145／難易度SP-N：5、SP-H：8
5	Concertino in Blue	BPM：103-155／難易度SP-N：5、SP-H：10

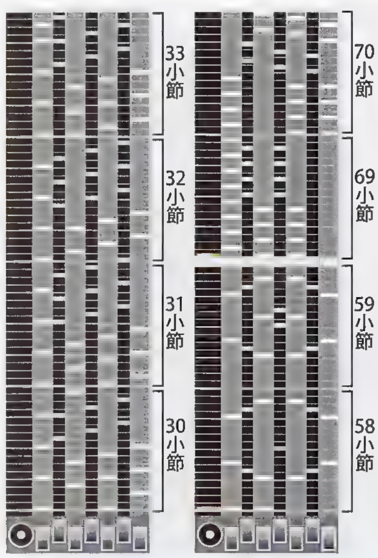
ノリノリユーロな"DEEP ROAR"は海外版DDRから、コナミの大人気サッカーゲームから"Winning Eleven9 Theme（IIDX EDITION）"が、"Look To The Sky（cyber True Color）"は『Rumble Roses』から、"Concertino in Blue"、"カゴノトリ〜弐式〜"は『GF&DM』からと、他タイトルからの移植、もしくはリミックス曲で構成されたコースとなっている。



■３曲目：カゴノトリ〜弐式〜　橙色特別室

『GUITARFREAKS 10thMIX & drummania 9thMIX』の人気楽曲である"カゴノトリ"のIIDXバージョン。四つ打ちと和が組み合わさった折衷テクノサウンドはまさにIIDX向きといえよう。

30〜33小節目はバスドラムの1と16分のシンセリフをたたく混合フレーズ。Sが登場しないので、4を右手でたたくと楽だ。58〜59小節目は16分の二つ同時押しが登場。左右対称に指を動かそう。ラスト付近の69〜70小節間は二つ同時押し部分を右手でたたけばただの交互連打と化すぞ。





コース

DJ YOSHITAKA

1	虹色	BPM：160／難易度SP-N：5、SP-H：8
2	WISH(EUROBEAT MIX)	BPM：155／難易度SP-N：5、SP-H：8
3	SPRING RAIN（LLUVIA DE PRIMAVERA）	BPM：145／難易度SP-N：4、SP-H：7
4	INFERNO	BPM：135／難易度SP-N：5、SP-H：7
5	Bloody Tears(IIDX EDITION)	BPM：170／難易度SP-N：5、SP-H：9

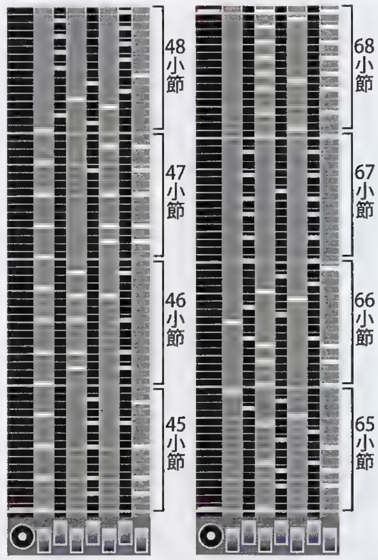
DJ YOSHITAKA氏の楽曲で構成されており、同名曲のユーロバージョンである"WISH（EUROBEAT MIX）"や、有名ダンスナンバーをフィーチャーした"SPRING RAIN（LLUVIA DE PRIMAVERA）"、コナミが誇る名曲"Bloody Tears（IIDX EDITION）"など、リミックス系楽曲が豊富。"INFERNO"では星野奏子のボーカルとブラジルサウンドの妙を味わえるぞ。



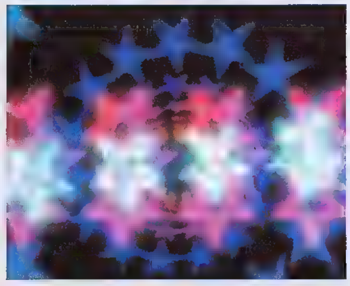
■1曲目：虹色
DJ YOSHITAKA feat. G.S.C license

"MOON"と同じく、『pop'n music13 カーニバル』からの移植曲である"虹色"は、ジャンル名にたがわぬ愛らしいポップチューントランス。

45〜48小節間はバスドラムを担当する4分間隔の1とともに、二つ同時押しによるバッキングパートが出現。48小節目で階段につながるので指を外さないように。ラストの65〜66小節間は二つ同時押し〜階段という流れの繰り返し。階段部分を左右の手で交互にたたいていき、すぐさま両手のリズムを合わせて同時押しを処理しよう。







コース

Tatsh

1	タシカナモノ	BPM：180／難易度SP-N：5、SP-H：7
2	Zenius -I- vanisher	BPM：160／難易度SP-N：5、SP-H：7
3	RED ZONE	BPM：165／難易度SP-N：5、SP-H：9
4	Sphere	BPM：160／難易度SP-N：5、SP-H：9
5	Xepher	BPM：170／難易度SP-N：5、SP-H：10

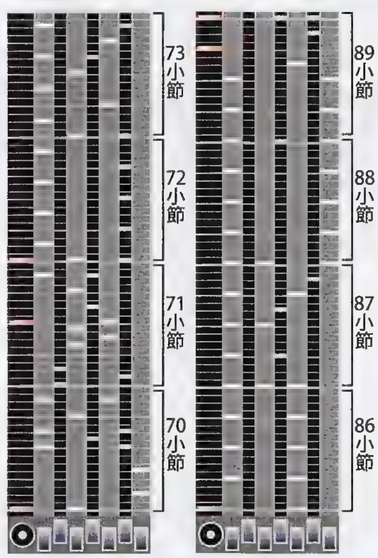
『IIDX RED』から"RED ZONE"と"Sphere"、『HAPPY SKY』からは"Xepher"と、珍しく旧タイトルの作品が収録されているTatsh氏の集大成ともいえるコース。"Zenius -I- vanisher"は"Xepher"の流れを汲んだ荘厳な曲調で泣きメロが展開する美しい1曲。"タシカナモノ"に関しては下記攻略を参照してほしい。とにかく豪華なムービーは必見だ!!



■1曲目：タシカナモノ
星野奏子 with the BAND

星野奏子とIIDXコンポーザーたちによって結成された、IIDXバンドによるIIDXのためのロックチューン。メンバー全員が出演する絢爛なムービーはぜひとも一度見ていただきたいところ。

BPMこそ180と速いが、譜面は全体的に簡単なので、ストレスなく光らせていけるハズ。70〜71小節間は簡単な交互押しパターン。71小節目の3535＋Sはスクラッチで遅れないように。ラストの86〜89小節間は非常に簡単な1の四つ打ち＋α。リズムに乗って気持ち良くたたいていこう。









いち早く操作を学び、生還せよ……

HALF-LIFE 2 SURVIVOR

NESYS
TAITO TypeX+
TXSURROUND

いよいよ稼動が間近に迫った『HL2S』。今回はFPSを遊んだことが無いアーケードゲーマーのために、2レバー＋2ペダルという特徴的な操作方法を図解していこう。

※掲載内容はすべて開発中のものを基に作成しています。

HALF-LIFE 2 SURVIVOR
- ■メーカー：Valve Corporation／タイトー
- ■ジャンル：FPS（1人称シューティングゲーム）
- ■操作方法：2レバー＋2ペダル
- ■発 売 日：2006年6月予定
- ■使用基板：TAITO TypeX＋（プラス）

Text:カイゼルちくわ

LESSON

画面上の表示の見方

ここでは基本となる「ストーリーモード」の画面と、特殊な表示が多くなる「バトルモード」の画面を例に、各種表示の意味を説明していこう。



基本画面

残り時間
現在プレイ中のステージの残り時間を表し、このカウントがゼロになるとゲームオーバーになってしまう。ミッションモードではアイテム「時計」を拾うことで、若干だがカウントが増加する。

プレイヤー情報
ストーリーモードではここにゲームの進行度合いとボスの体力ゲージが、ミッションモードとバトルモードでは自分やチームメンバーのクラス（プレイヤーのランク）などといった情報が表示される。

スコア
ストーリーモードとミッションモードではプレイヤー個人のスコアが表示されるが、バトルモードでは敵味方両チームのスコアがここに表示される。バトルモードでは特に重要な表示だ（下記参照）。

ダメージマーク
敵から攻撃を受けると表示されるマーク。攻撃を受けた方向に対応しており、上下左右（上は前からの、下は後ろからの攻撃を表す）に表示される。表示されたら、即座にそちらに振り向いて反撃しよう。

進行アシスト
そのステージの進路を示してくれる矢印。緑色のものは普通に進行方向を指し示しているが、オレンジ色のものはその先に危険地帯があることを、赤色の場合はすぐ先にゴールがあることを表す。

サイト（照準）
常に視界の中央に表示される照準用のマークで、自分の攻撃はすべてこのサイトに向かって放たれる。武器によっては若干のブレがあり、このサイトの位置へ正確に着弾しないこともあるので注意しよう。

ヘルス＆スーツ
外側の青いゲージがスーツ、内側のゲージと数字がヘルスの残量を表す。敵の攻撃で両方とも減るが、スーツエネルギーが切れるとヘルスへのダメージが上がり、ヘルス切れでゲームオーバーになる。

武器情報
現在所持している武器の種類とその残弾、およびウェポンセレクターを回す方向に対応した持ち替えの順番がここに表示される。上部にはセカンダリーウェポンが備わっている武器の場合、その残弾が表示される。

バトルモード



チームスコア
バトルモードではストーリーモードやミッションモードとは違い、先にチームスコアが20,000点に達したチームの勝利となるため、スコア表示が戦局の見極めにおいて非常に重要な要素となる。

プレイヤー情報
自分のクラスやジョブ（職業）以外にも、味方メンバーの名前やジョブが一目で分かる。仲間の特性をここで理解し、目の前の仲間にどんな援護をすればいいのか、即座に見極めよう。

レーダー
アイコン（下記参照）で敵や味方の位置を示す表示。味方のアイコンは常に表示されるが、敵のアイコンは敵が発砲することなどによって表示される。それまでは視認で敵を見付けていこう。



メッセージウィンドウ
全モードでアイテム獲得などの情報が表示される個所だが、バトルモードやミッションモードではトランシーバーボタンでの連絡はここに表示される。常に気を配ろう。

ETC.

FPSの「一人称視点」

FPSでの視点は「一人称」というと分かりづらいが、つまりガンシューティングのような「主人公」視点のこと。主人公になりきり、ゲームを最もリアルに体感できる視点だ。



従来のガンシューティングと違い、移動なども自ら行なう。アクション映画の主人公になったような気分になれるぞ。

操作デバイスの解説

本作最大の特徴である操作系統。一見難しそうに見えるが、一切の無駄が無いためか非常に慣れ親しみやすい。稼動前に覚えてしまおう。

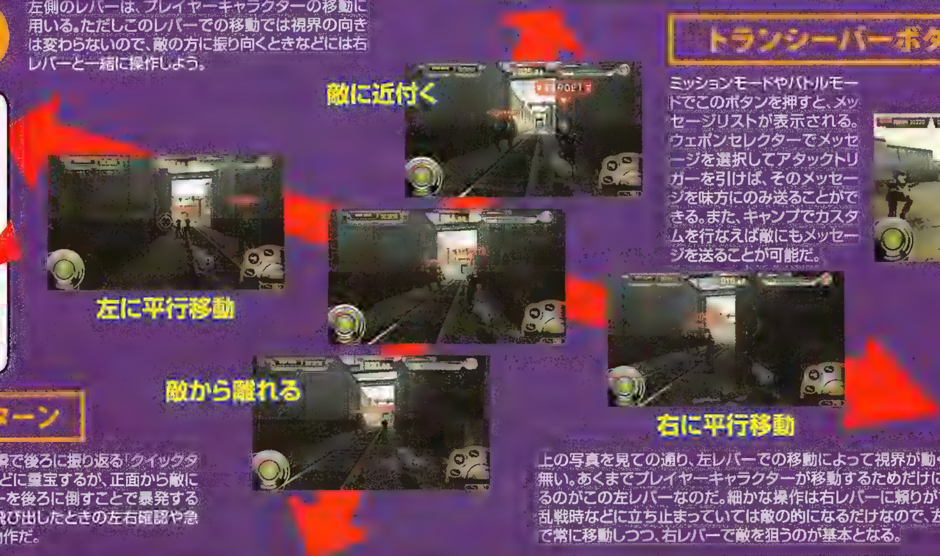


左のペダルを踏むとしゃがみ、右ペダルでジャンプする。しゃがみながらの移動や前後左右への跳躍も、もちろん可能だ。

左レバー

左側のレバーは、プレイヤーキャラクターの移動に用いる。ただしこのレバーでの移動では視界の向きは変わらないので、敵の方に振り向くときなどには右レバーと一緒に操作しよう。





特殊操作・クイックターン

左レバーを後ろに2回素早く倒すと、一瞬で後ろに振り返る「クイックターン」が発生。後方から撃たれたときなどに重宝するが、正面から敵に迫られて後退するときに、慌ててレバーを後ろに倒すことで暴発することも……。バトルモードではT字路に飛び出したときの左右確認や急転進など、いろいろな場面で役に立つ動作だ。

上の写真を見ての通り、左レバーでの移動によって視界が動くことは無い。あくまでプレイヤーキャラクターが移動するためだけに使われるのがこの左レバーなのだ。細かな操作は右レバーに頼りがちだが、乱戦時などに立ち止まっていては敵の的になるだけなので、左レバーで常に移動しつつ、右レバーで敵を狙うのが基本となる。

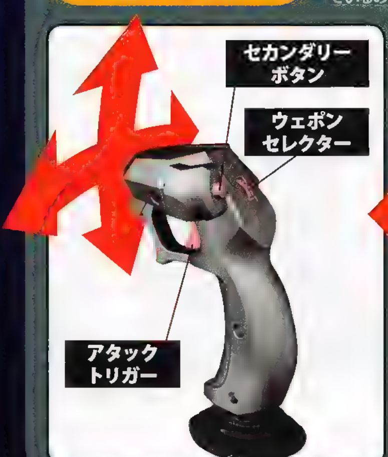
トランシーバーボタン

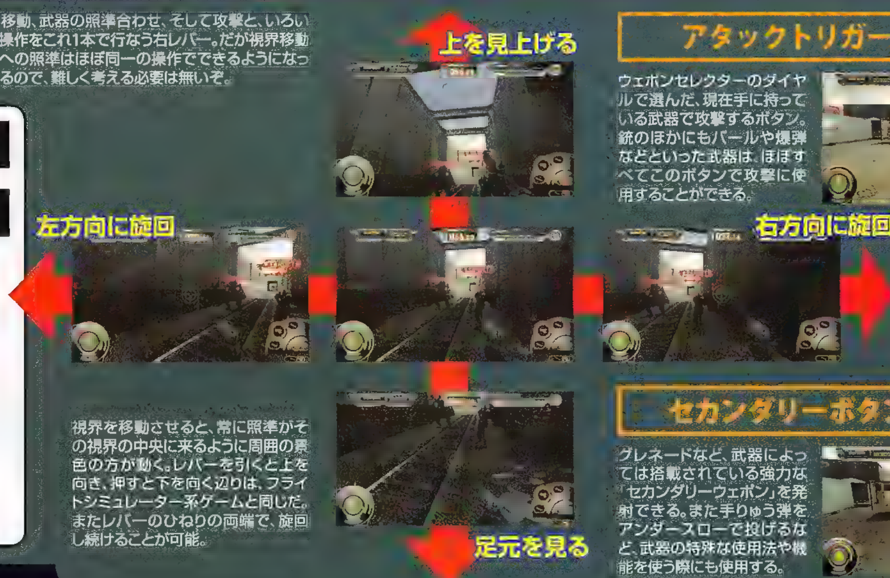
ミッションモードやバトルモードでこのボタンを押すと、メッセージリストが表示される。ウェポンセレクターでメッセージを選択してアタックトリガーを引けば、そのメッセージを味方にのみ送ることができる。また、キャンプでカスタムを行なえば敵にもメッセージを送ることが可能だ。



右レバー

視界移動、武器の照準合わせ、そして攻撃と、いろいろな操作をこれ1本で行なう右レバー。だが視界移動と敵への照準はほぼ同一の操作でできるようになっているので、難しく考える必要は無いぞ。





視界を移動させると、常に照準がその視界の中央に来るように周囲の景色の方が動く。レバーを引くと上を向き、押すと下を向く辺りは、フライトシミュレーター系ゲームと同じだ。またレバーのひねりの両端で、旋回し続けることが可能。

アタックトリガー

ウェポンセレクターのダイヤルで選んだ、現在手に持っている武器で攻撃するボタン。銃のほかにもバールや爆弾などといった武器は、ほぼすべてこのボタンで攻撃に使用することができる。



セカンダリーボタン

グレネードなど、武器によっては搭載されている強力な「セカンダリーウェポン」を発射できる。また手りゅう弾をアンダースローで投げるなど、武器の特殊な使用法や機能を使う際にも使用する。



E T C .

NESYSカードと「キャンプ」



『HL2S』では専用カードを使ってプレイすることで、ランキングの参加やキャラクターの装備変更など、さまざまな特典を得ることができる。さらにこのカードをWEB上のHP「キャンプ」に登録すれば、右で紹介しているような機能が使用できるようになる。登録・使用は一切無料なので、初プレイ後は即座に登録しよう！



HL2-SURVIVOR キャンプの機能

- ●プレイヤーネームの変更
- ●武器やトランシーバーの設定変更
- ●詳細な個人データの閲覧
- ●各種ランキングや、全登録プレイヤーのランキング順位の閲覧、検索

オンラインのピッチで戦い抜くための即戦力の情報を公開!!

WORLD SOCCER
Winning Eleven® 2006
ARCADE CHAMPIONSHIP

アーケード版の完全コマンド表に、マスターリーグのお勧め選手など、即効性の高いお役立ち情報を掲載。己の技術と知識をワンランクアップさせ、オンラインでの戦いに勝利せよ!

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2006 アーケード チャンピオンシップ
■メーカー：コナミデジタルエンタテインメント
■ジャンル：サッカーゲーム
■操作方法：8方向レバー+6ボタン
■発 売 日：2006年4月26日(稼働中)
■使用基板：—

インストに無いコマンドも掲載!

完全コマンド表&重要テクニック解説!

基本操作以外にもさまざまアクションが用意されている『ウイイレ』シリーズ。ここではそのすべてのコマンドを公開しよう。なお表中のスライド入力は、アクションによって入力するタイミングが違う点に注意。スルーパスやスライディングはほとんど同時押しぐらいのタイミングで入力してオーケー。しかしワンツーパスなど二人以上の選手がかかわるアクションの場合、一瞬待ってコマンドを入力する必要があるぞ。

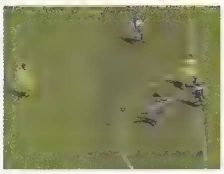
	アクション	コマンド
オフェンス時	ジャンプ	スライディング受ける瞬間にF
	ボールを止める①	A※1
	ボールを止める②(相手ゴール向き)	F※1
	体の向きを保つボール扱い	レバーを進行方向と逆に入力してF
	ボールを前に出す	A・E
	ダッシュドリブル	レバー入力+A
	大ダッシュドリブル	レバー2回入力orA連打
	遠ダッシュドリブル	ダッシュ中にレバー入力+A・F
	高速ドリブル	レバー入力+F
	ショートパス	B
	ロングパス	C
	スルーパス	B・C
	フライスルーパス	E+B・C
	ワンツーパス	E+B・B・C
	フライワンツーパス	E+B・C
	パス&ゴー	F(パス後)
	マニュアルパス	E・F+B
	マニュアルロングパス	E・F+C
	ファーサイドセンタリング	C
	ニアサイドセンタリング	C2回押し
	グラウンダーセンタリング	C3回押し
	高弾道センタリング	F+C
	アーリークロス	E+C
	シュート	D
	コントロールシュート	F(シュート中)
	ループシュート1<高弾道>	E+D
	ループシュート2<低弾道>	A(シュート中)
	またぎフェイント①	E2回押し
	またぎフェイント②	F2回押し
	キックフェイント<シュート>	B(シュート中)
	キックフェイント<ロングパス>	B(ロングパス中)
	キックフェイント<センタリング>	B(センタリング中)
	キックフェイント<ドリブル>(特定の選手)	E3回押しorF3回押し(ドリブル中
	キックキャンセル<シュート>	A・F(シュート中)
	キックキャンセル<ロングパス>	A・F(ロングパス中)
	キックキャンセル<センタリング>	A・F(センタリング中)
	上体フェイント①	レバー2回入力(ドリブル中 斜前
	上体フェイント②	レバー2回入力(静止中 横)
	パスのスルー	A(レバー開放後)
	マルセイユルーレット	E・F+レバー1回転
	ボールを浮かせる	E・F+⬆⬇

・=スライド入力、※1=レバーを入力しない状態で、※2=オフェンス、ディフェンス共通、※3=二人でのフリーキック(シュート)、※4=フリーキックのキーパー操作

	アクション	コマンド
ディフェンス時	プレス(プレイヤーが実行)	B(押し続ける)
	プレス(味方が実行)	D(押し続ける)
	スライディング	B・C
	クリア	D
	キーパーにカーソル移動	C+E
	キーパー飛び出し	C(押し続ける)
	パントキック	レバー+CorD
	スローイング	レバー+B
	ボールを置く	A
	操作選手の切り替え	E
※2	ダッシュ	レバー入力+A
	作戦実行、解除	START+AorBorCorD
	攻守レベルの変更	START+⬆or⬇
	スーパーキャンセル	A・F
	ボールの空中時の操作	レバー入力+F
セットプレイ時	高弾道コーナーキック	F+C
	低弾道コーナーキック	⬆+C
	グラウンダーコーナーキック	⬇+C
	カーブコーナーキック	⬅or➡+C
	ショートコーナー	B
	ショートパス	B
	ロングパス	C
	高弾道ロングパス	F+C
	低弾道ロングパス	⬆+C
	グラウンダーロングパス	⬇+C
	カーブロングパス	⬅or➡+C
	スルーパス	B・C
	シュート	D
	強シュート	⬆+D
	弱シュート	⬇+D
	微強シュート	B・C(シュート中)
	微弱シュート	B(シュート中)
	カーブシュート	⬅or➡+D
	キッカー人数切り替え	START(長押し)
	キッカー2が蹴る	E(押し続ける)
	キッカー2がボールを前に出す	E+B
	全員ジャンプ	B
	全員ジャンプしない	C
	1~2人飛び出し、その他はジャンプする	A・B
	1~2人飛び出し、その他はジャンプしない	A・C
	壁側に移動する	D
	ショートスローイン	レバー入力+B
	ロングスローイン	レバー入力+C
	スルースローイン	レバー入力+B・C

ロングクリア

1点勝負になりがちな本作で、自陣ゴール前でショートパスをつないでいくスタイルは少々リスキー。ボールを取り返した際は、Dボタンのクリアでボールを蹴り出した方が安全。確実に仕切り直すために多用しよう。


アーリークロスでクリアするのも有効。前線の選手が追うので拾いやすい。

ワンツーパス


ショートパス精度の高い受け手とスピードに優れた出し手で仕掛けると成功しやすい。

近くの味方にパスを出した直後に飛び出し、敵のマークを外しつつ、折り返しのパスを受けるテクニック。敵DFを引き付けてから使うと、よりゴールに直結させられる動きとなるぞ。中央突破時やポストプレイからなど、攻撃にアクセントを付けたい場合にも積極的に使っていこう。

センタリング(サイドへのパス)

センタリングからの攻めの精度を上げるポイントは、レーダーをよく見ること。味方の居る位置、敵の守備が手薄な場所を確認してファーかニア、弾道を決めてセンタリングを上げよう。サイド深くに切り込むと見せかけ、アーリークロスやスルーパスを放つのも有効。センタリングに備えて守備を固めている敵の虚を突き、チャンスを演出しよう。


味方が居なくてはセンタリングを上げても無意味。レーダーは常時確認。



パス精度の高い選手が放つサイドからのアーリークロスはかなり有効。

スーパーキャンセル

オートで動いている選手の動きを即座に止めることができる操作。先行入力したパスをキャンセルしてドリブル、ロングボールを追う動きを止めてパスコースをふさぐ、コーナーキックのターゲットに使ってマークを外す……など、攻守を問わず多くの局面で使えるテクニックだ。ボタンを連打し過ぎて入力してしまったアクションを取り消すという暴発防止策としても効果を発揮するぞ。使いこなせるよう練習すべし!


ボールを追う動きをキャンセル。スペースを埋めたいときに重宝する。


攻撃時にスーパーキャンセルを使えば、マークを外すのが容易に。

各種フェイント

単独でディフェンスを突破する際に有効なのが各種フェイントとドリブルの使い分けだ。ダッシュドリブルや高速ドリブルなど多用するテクニックの中に、またぎフェイントやボール止めを織り交ぜてリズムを変えれば、プレスやスライディングを格段にかわしやすくなるはず。緩急を意識したボール運びで、敵のディフェンス網を突破するのだ!



華麗な技で敵を抜き去れ!

マルセイユルーレットやボールを浮かせるのも有効なフェイントだが、選手のテクニック値が低いと失敗することも。高い技術を持つ選手がボールを持っているときにチャレンジしてみよう。

マイチームを効率よく強化せよ！

ポジション別選手獲得指針 & お勧め低コスト選手紹介

1000人以上もの膨大な数の選手が登録されている本作。選手のステータスチェックに時間をかけ過ぎて時間切れで移籍交渉が終了、なんてこともありがち。ここでは、ポジションごとに注目すべき能力と、移籍ポイント100以下で獲得できる低コストの隠れた逸材を紹介。オンラインマスターリーグでのチーム強化に役立ててほしい。

ゴールキーパー

ディフェンスとレスポンスが重要。最終的にはどちらも85以上ある選手を採りたい。ボディバランス、ジャンプ力も重視したい。一～二人で回すポジションなので、コンディション安定度も必要だ。特殊能力の1vs1ゴールキーパーがあるとさらに心強い。

センターバック・サイドバック

CBはボディバランスとディフェンスが高い選手を。長身の選手ならば空中戦にも対応できて万全だ。SBはCBよりもスピード、スタミナに優れた選手を獲得しよう。積極的に攻撃参加させたい場合はドリブルやロングパスの精度にも注目しよう。

ディフェンシブミッドフィールダー・セントラルミッドフィールダー

攻守共に高い性能に、90分間動き回れるスタミナが必要なポジション。優秀な選手は移籍ポイントが高いので、ディフェンスが高くスタミナのある選手、パスの精度が高い選手など、二人以上の選手を組み合わせて役割を分担させるといい。

サイドミッドフィールダー・ウイングバック

どちらのポジションも敵を振り切るためのトップスピードとドリブルのうまさが必要。効果的なパスやセンタリングを上げるためのショート＆ロングパス精度もほしいところ。激しく動き回るポジションなので、獲得の際はスタミナの値にも注目しよう。

オフェンシブミッドフィールダー・セカンドトップ

攻撃の起点となることが多いポジションなだけに高いオフェンス能力、パス精度は必須。敵DFの当たりをかわせるテクニック、またはボディバランスがあると、さらに活躍が期待できる。セカンドトップの場合はシュート精度、飛び出しの能力も重視。

ウイング

SMFと同様にドリブル、スピード関連の数値の高い選手を獲得したい。前線で活躍するポジションなので、パス精度に加えシュート力など決定力の高さも欲しい。こぼれ球に反応できる敏しょう性が高いと、よりゴールシーンに絡ませられるぞ

センターフォワード

1トップの場合はキープ力の高い選手を獲得。2トップ以上の場合は上記のようなポストプレイヤーに決定力の高いストライカータイプやセカンドトップ、ウイングを組み合わせよう。個性の違う選手を組み合わせた方が効率よくゴールを奪えるぞ。

序盤から獲得可能！ お勧め低コスト選手

ポジション	名前	国籍	移籍ポイント	特徴
GK	土肥洋一	日本	20	日本のGKはいずれもコストパフォーマンスに優れているが、コンディションとプレイ安定度を重視すると、第3GKの土肥に軍配が上がる。ほかの能力は大差が無いため、好みで川口や楢崎を選んでもオーケー。初期に彼ら以上のGKを雇う必要は無いだろう。ほかのポジションを強化すべし。
GK	ジーダ	ブラジル	39	ブラジルの正GKがこのコストで獲得可能。プレイ安定度5にさえ目をつむれば、そのほかの能力はディフェンス95、レスポンス97、ゴールキーパースキル88など、GKに必要な能力は超一流といっても差し支えない。安定感よりもスーパープレイを求める人にお勧めだ。
GK	クーペ	フランス	86	特殊能力は無いもののディフェンス、ゴールキーパースキルが88、ボディバランスが83など全体的な能力は高い。コストに見合った性能といえる。コンディション安定度とプレイ安定度も水準以上なので、序盤～中盤は不動の守護神、終盤は超一流キーパーの控えとしても機能するだろう。
CB	中澤佑二	日本	20	ディフェンス、ボディバランス、ヘディングが80以上と空中戦に強い。特筆すべきは同コストの選手に比べスピード関連の数値が高い点（70後半）。ゴール前の壁役としてだけでなく、こぼれ球の奪取などCBとしての仕事はすべてソツなくこなせる。欠点はユーティリティー性が低いところか。
CB	コントレーラス	チリ	35	スピードに優れたCB。空中戦には強いが機敏さに欠ける選手と組み合わせると数値以上の働きをする。両サイドの適正もあるので、守れるSBとしても起用可能で、使い勝手がいい。チームの"脇役"として地味ながら確実に役立つ存在だ。
CB	ガマラ	パラグアイ	68	DF全員の動きに規律を持たせる、DFライン統率の特殊能力を持つ。身長は低いが、DFに必要な能力は高いレベルでまとまっている。ほかにDFライン統率を持つ選手でお勧めなのは低コストなら宮本、ティヒネン（フィンランド）。コストにこだわらないならモンテーロ（ウルグアイ）がいい。
CB	チュトル	クロアチア	70	デカくて強い選手の代表格。193cmの巨体にボディバランス90の性能はまさにゴール前の壁。ロングパスのスピード＆精度が意外に高く、DMFの適正があるなど器用さも併せ持つ。しかしコンディション、プレイ安定度が低いのがタマに傷。体調を見て起用するかどうかを決めよう。
CB	アンドラーデ	ポルトガル	74	ディフェンス系、スピード系の数値が共に80台後半。CBしか適性が無い、パスの精度がやや低い点以外は高レベルでバランスの取れた選手だ。同タイプの選手が欲しいがコストを抑えたいという場合はコロッチーニ（アルゼンチン）辺りを獲得するといいだろう。
SB	フィル・ネビル	イギリス	60	ショートパス精度が高いベテラン右SB。ドリブル関連に物足りなさを感じるが、コンディション安定度が高くて扱いやすい。ロングパス（センタリング）を重視したい場合はウェールズのデラセイを獲ろう。こちらはディフェンスがやや不安定だが、ドリブルの精度はフィル・ネビルより上だ。
SB	ジェンバ・ジェンバ	カメルーン	68	本職はDMFだが、能力値的にはSB向き。無尽蔵のスタミナとスピードで、サイドを縦横無尽に動き回れる。攻守共に頼りになる存在だ。適正ポジションが多い上に左右どちらのサイドも任せられるので、スター軍団の控えとしても優秀な存在だ。
SB	キエッリーニ	イタリア	70	貴重な低コストレフティ。ディフェンスの数値はやや低いものの、攻撃面はSBの能力としては一級品。WB、SMFもこなせるのでユーティリティー性が高い。低コストで同じようなタイプの選手が欲しい場合はホルヘ・ヌニャス（パラグアイ）、三都主などを獲得しよう。
SB	ハート	アイルランド	80	SBの中でトップクラスのロングパス精度＆スピードを持つ。ドリブルよりもサイドチェンジやアーリークロスを多用してチームの勝利を演出しよう。90を超えるシュート力や、フリーキックに大きなカーブをかけられるのも魅力だ。FK要員として獲得しても損は無い。
DMF	オボド	ナイジェリア	72	試合終了まで動き回れる無尽蔵のスタミナ(91)が最大の魅力。スピードとロングパス精度が高いので、SMFとしても問題無く機能する。よりボランチらしい動きを求めるならブラージ（イタリア）がお勧め。こちらも92とスタミナが高く、試合終盤までボールを追いかけ回してくれるぞ。
DMF	ザゴラギス	ギリシャ	72	SBもこなせる守備に特化したDMF。相手の攻撃を刈り取る能力は一級品。ワンボランチでも安定した試合運びが可能だが、攻撃が得意なDMF、CMFと組ませた方がより能力を発揮できるだろう。コストの低い選手だと福西や阿部がこのタイプに属する。
CMF	中田英寿	日本	20	コストパフォーマンスの高い選手がそろっている日本人選手だが、その中でも別格なのが中田。パサーとしては文句無しの性能だ。欠点はコンディション安定度とディフェンス。守備力はつぶし役と組めば解決できる。小野も同じような使い方ができるので、好みで選ぼう。
CMF	ダニエル・イェンセン	デンマーク	62	飛び出しのスピードに優れたCMF。シュート関連の数値も高めなので、ゴールにも積極的に絡んでいける。パサーとしての能力も水準以上。よりシュートにこだわりたいなら多少コストは上がるが、ミドルシュートの特殊能力を持つチアゴ（ポルトガル）をチョイスしてみるのも面白い。
WB	ディアーナ	イタリア	88	本職はSMFだが、守備意識の高さと大量のスタミナを生かせるWBの方が向いている。ディアーナに限らず、スタミナやディフェンス、ボディバランスの高いサイドの選手は総じてWBにした方が活躍させやすい。サイドにおける攻守の要として起用してやろう。
SMF	松井大輔	日本	20	84と高いドリブル精度を生かすには、OMFよりSMFでの起用がお勧め。両サイドに適正があるので、チーム事情と相談してどちらのサイドで出場させるか決めよう。ディフェンスの低さが気になる人は、思い切ってWGで攻撃に専念させてみよう。
SMF	ルギンツ	アメリカ	50	ロングパス精度が83と、このコストのSMFとしてはトップクラスの数値を誇る。左利きなのもポイント。半面ドリブルの能力は平凡なので、敵DFを抜き去るのは苦手。サイドアタッカーというより、"左サイドのパサー"として使った方が選手の個性を引き出せる。
SMF	エマートン	オーストラリア	78	高いドリブル精度でサイドを崩し、スピードのあるセンタリングを上げることができる、理想的なSMF。CMF、OMFもこなせる汎用性も魅力。中央で使う場合はパサーとしてよりも2列目からのシュートやこぼれ球を押し込む役として活躍させよう。
SMF	スミテル	チェコ	80	自ら切り込んでチャンスを演出するタイプのドリブラー。逆足精度が高く、どちらのサイドでも実力を十分に発揮できる。シュート力と精度も水準以上。飛び出しの特殊能力を持つ上に、レスポンスや敏しょう性が高いため、STとして起用し、点を取らせる仕事を与えてみるのも面白い。
OMF	中村俊輔	日本	20	当たりの弱さは多少気になるものの、パスの精度、特にロングパスは一級品。プレッシャーの弱いサイドで起用し、精度の高いロングパスでチャンスを作り出すのも有効な起用法だ。FKの決定力は全選手と比べてもトップ10に入る。積極的に蹴らせて相手ゴールをおびやかそう。
OMF	カラグーニス	ギリシャ	40	ディフェンス意識の高い、珍しいタイプのOMF。そのためCMFとしても活躍が期待できる。パスやドリブルの精度も高め。40前後の移籍ポイントの選手としてはトップクラスのコストパフォーマンスだ。しかしシュート精度がやや低いのが欠点。
OMF	グティ	スペイン	78	中盤のユーティリティープレイヤーの印象が強いが、本職はOMF。特筆すべきは90を超えるショートパス精度。どのポジションからでも、精度の高いパスを打つことが可能だ。シュートの精度、テクニックも高いので、序盤に獲得したらCFとして起用してみるのもかなり有効。
OMF	クラウス・イェンセン	デンマーク	80	ショート、ロング共に精度の高いパスを出せるOMF。WBの適正も持っており、ドリブル関連の能力も高いので、チームにいいOMFが居る場合はWBとして起用して、共存させよう。ミドルシュートの特殊能力を持っているので、自ら切り込んでシュートを放ってもいい。
ST	アザオナ	ドイツ	64	フリーでのスピードと飛び出しに優れたST。サイドアタッカーとしての起用も可能。パスやドリブルが特別優れているわけではないので、チャンスを演出するのではなく、ゴール前まで持ち込んでシュートを打つ役割に徹しよう。素早い反応でこぼれ球を押し込め！
ST	ハカン・ヤキン	スイス	68	シュート精度やオフェンスの数値は平凡的だが、ダイレクトプレイやストライカーなど、多くの特殊能力を持つため、ゴールを決めやすい。パスの精度が高いのでOMFとしてゲームメイクを行なうことも可能。プレイ安定度が低く、怪我をしやすい点には注意しよう。
WG	パク・チソン	韓国	20	オフェンス86、スタミナ90に加えスピード関連の数値も、のきなみ80代後半と移籍ポイント20とは思えない性能の優良選手。ディフェンスが78と高く、中盤でCMFとして使っても輝きを放つ選手といえる。同じ韓国出身のパク・チュヨン、イ・チョンスも高い能力を持つWGだ。
CF	サンタクルス	パラグアイ	38	オフェンスやシュート力、レスポンスなど、FWとして必要な能力が高いレベルでまとまっているプレイヤー。ポジショニングとストライカーの特殊能力も持っており、ハマればゴールを量産する潜在能力を秘めている。けがへの耐性が最低ランクのCなのがネック。
CF	ハーストン	ウェールズ	54	94と高いボディバランスを駆使してポストプレイを行なうCF。ストライカーの特殊能力を備えているため、自身でゴールを奪う決定力を持ち合わせている。よりポストプレイを重視するならカリュー（ノルウェー）、コストを抑えたいならクラウチ（イングランド）を獲得するのも悪くない。
CF	ボルヘッティ	メキシコ	66	パスもスピードも水準以下……。しかし決定力だけはトップクラスのFW。自身で状況を打開する力は乏しいので、前線に張り付かせておき、質のいいパスを供給してやろう。ポジショニングやストライカーの能力を持つため、敵のマークを外しやすいのも魅力の一つ。
CF	エミール・ムペンザ	ベルギー	78	圧倒的な加速力とトップスピードで相手DFを突破するスピードタイプのフォワード。空中戦をはじめ、競り合いには弱いが、フリーの状態にパスを出してやれば、一気にゴールを脅かすことができるぞ。グラウンダーのパスを多く供給してやり、ムペンザの個性を引き出してやろう。
CF	ビドゥカ	オーストラリア	80	シュート精度85、シュート力、シュートテクニックが88、逆足精度も7と、移籍ポイント100以下の選手の中では最高の決定力を持つ。恵まれた体格を生かしたポストプレイも得意で、前線に居るだけでさまざまな攻めのパターンを構築できる。ヘディングも強烈な威力を誇る。

全国のサッカーフリークに捧ぐ！ シリーズ最新作がいよいよ稼動開始

Virtua Striker 4 ver.2006™

新生『バチャスト4』をキミはもうプレイしたかな？ 攻略第1回目となる今月は、初心者向けの操作説明だけでなく、前作からの変更点や新システムの仕組み、戦術などを徹底解説。これを読んでライバルプレイヤーたちに差を付けろ！

バーチャストライカー4 Ver.2006
■メーカー：セガ
■ジャンル：アクションサッカー
■操作方法：アナログレバー＋4ボタン＋3戦術ボタン
■発売日：2006年5月29日（稼働中）
■使用基板：トライフォース

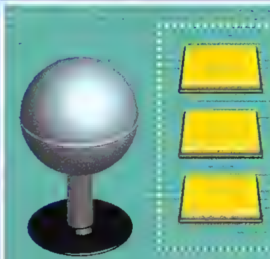
Text：たでしゅ

まずは操作方法からCHECK!

レバーとボタンの数、および基本的な操作方法は前作『バーチャストライカー4』と全く同じなので、経験者であれば何の違和感も無くプレイできるハズだ。

前作から、ダイレクトシュートに若干の変更が加えられた。今回からはダイレクトシュートの際もパワーゲージが表示されるようになったので、シュートボタンはむやみに連打しない方がいい。ボールをよく見て、シュートを打ちたいタイミングでボタンを押すようにしよう。

また、守備のときにショートパスボタンを押し続けていると、ボールを持った相手に自動的に近付いてプレスをかけられる。相手のドリブルを止めるときなどにうまく利用したい。戦術ボタンは、基本的に一度入力すれば以後ずっとオンの状態になる（カウンターアタックなど、一部例外有り）。フォーメーションを変更した場合は、ボタンを押すタイミングによって選手の動きが変わるようになっているぞ。



	（赤ボタン）	（青）	（黄）	（緑）
攻撃時	ダッシュ	ショートパス	ロングパス	シュート
守備時	ダッシュ	プレス（押し続けるとボールに向かう）	スライディング	クリア＆GK飛び出し
ボールが空中にあるとき	ダッシュ	近くにヘディング	遠くにヘディング	ダイレクトシュート

戦術ボタン

初期状態では各チームごとに固有のフォーメーションとオフェンシブ、ディフェンシブの戦術が使用できる。さらに『VS.NET』（後述）に加入すれば、多数の戦術を自由にカスタマイズできるぞ。



必ず覚えよう！ 画面表示のパーフェクト解説

操作方法をマスターしたら、今度は画面内に表示される各種情報の見方と、その意味を覚えてほしい。特に画面下部に表示されるレーダーは、画面外に居る選手の位置を正確に教えてくれるので、かなり重要だ。プレイ中はこまめに見て、状況を確認するクセを付けよう！

また、今回から新たにショートパスの強弱が表示される機能が追加された。軽くボールを蹴った場合は"NEAR"、強いボールを蹴った場合は"FAR"と選手名の上に表示されるのだ。



カーソル&矢印

プレイヤーが直接操作できる選手の上には常時カーソルが表示される。画面の上下左右の端に表示される小さな矢印（写真では画面右端の3つの白矢印）は、その先に味方の選手が居ることを示しているのだ。レーダーを見る余裕が無いときは、この矢印を見てパスコース探し出そう！

チームデータ表示

専用のICカードを使うと、チームの名前や各種データがここに表示される。称号はプレイスタイルなどによって変化するので、変わったプレイで変わった称号を目指してみるのも面白いかも？

レーダー&パスのデータ表示

相手と味方、全選手の位置が表示される。しかも、選手表示のマークが三角形になり、どの方向を向いて動いているのかが瞬時に分かるようになった。このレーダーをうまく活用することが、上達への近道になるはずだ。

戦術表示

使用中の戦術およびフォーメーションは枠の色がグリーンになる。複数の戦術を同時に発動させることも可能だが、オフェンシブとディフェンシブのような矛盾した組み合わせはできないので注意。

VS4事典 フォーメーションの見方について（補足）：カッコ内に書かれているアルファベット表記は、ディフェンスの並び方を表している。「LINE」はラインディフェンス、「SWP」はゴールキーパーの前にディフェンダーを一人余らせるスイーパー、「LIB」はセンターバックが攻撃にも参加するリベロのシステムを採用しているという意味だ。

ドリブル中にコマンドを入力するとフェイントを繰り出せる!

本作品で使えるフェイントの一部を、コマンド付きで紹介。ちなみにラボーナは、ロングパス入力中にのみ使用可能で、軸足の後ろに置いたボールを足を交差させながら蹴るトリッキーな技だ。



相手選手の前で一回転して抜き去る、マルセイユルーレットも繰り出せる。

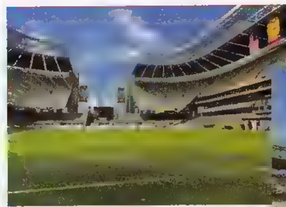
フェイント名	コマンド	備考
マルセイユルーレット	⇨⬃⇧⬂⇦⬀⇩(A)⬁(B)⇨(C) ⇨⬁⇩⬀⇦⬂⇧(A)⬃(B)⇨(C)	上段は右、下段は左回り。Aで止めると270度、Bで止めると315度、Cまで入力すると360度回転。
シザーズフェイント	⇨⬁⇨⬃(A)⇨(B) ⇨⬃⇨⬁(A)⇨(B)	上段は最初に左足、下段は右足でまたぐ。Aで止めれば45度向きを変える。Bまで入力すると正面方向へドリブル。
ラボーナ	(A)⇨⬁⇩⇨、(B)⇨⬁⇩⬃、(C)⇨⬁⇩⇧ (a)⇨⬃⇧⇨、(b)⇨⬃⇧⬁、(c)⇨⬃⇧⇩	上段は左足、下段は右足でパスを出す。Lボタン入力中にA・aは正面に、B・bは45度、C・cは90度方向にパスを出す。

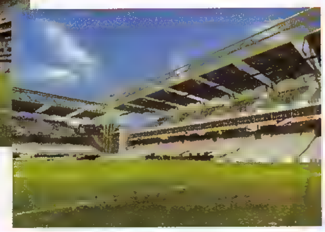
※コマンドはすべて右向き時のものです

VS.NET通信2006

『VS.NET』とは、携帯電話を使った有料のコンテンツのこと。登録して会員になると、チームのさまざまなプレイデータの閲覧や戦術の変更、追加選手の登録などが可能になるのだ(ICカードが必要)。ほかにもゴールドを集めてアイテムを購入したり、ネットワーク大会といったイベントに参加することもできるぞ。

オフィシャルサイトURL:http://www.virtuastriker.net/





ゴールドを集めると新たにホームスタジアムを購入することも可能。大観衆のサポートを受けながらプレイする快感を体験してほしい。

まずはココから練習すべし! 攻守におけるセオリーいろいろ

前ページで操作方法や画面の見方を覚えたところで、いよいよ実戦編に突入だ。ここでは攻撃時と守備時に、それぞれどんなことに気を付ければいいのかを解説していくぞ。ゲームに限らず、基本をおろそかにする者は勝つことができない。攻守の基本を頭にたたき込んでピッチに向かおう!

OFFENSE ～攻撃編～

今回も歴代『バーチャストライカー』シリーズと同様に、サイドから敵陣を崩していくのが有効だ。ピッチの中央よりも相手からのプレッシャーが比較的少ないのでパスがつながりやすく、なおかつ突破に成功してセンタリングをゴール前に上げれば、得点のチャンスとなるからだ。

センタリングを上げるときには、味方のポジションをよく見てダイレクトでシュートが撃てる位置へ正確に蹴ることも重要なポイントだ。背の高い選手には高いボールで、スピードのある選手にはグラウンダーで合わせるなどの工夫をすることも重要となる。



サイドラインから攻め込むのが最もポピュラーな戦い方。ゴール前にセンタリングを上げ、キーパーが取りにくいダイレクトシュートを狙おう





ダイレクトシュートを狙え!

グラウンダーのセンタリングも有効。速いシュートが打てるのでカウンター時に狙うといいだろう。また、高さ勝負で不利な場合にも重宝するぞ。

DEFENSE ～守備編～

ディフェンス時の鉄則は、相手チームのボール保持者をフリーにさせないようにすること。なるべく前を向かせないようにしながら、少しずつ間合いを詰めていこう。そしてスキがあればタックルを仕掛けてボールを奪うのだ。うまくタイミングが合えば、自動的にスタンディング(立った状態での)タックルが発動するので必ず覚えておこう。

スライディングやタックルをする場合は、必ずボールに向かって行なうこと。ボールよりも先に相手の足を引っ掛けた場合は高い確率で反則を取られてしまうからだ。しかも状況によっては警告や退場になるので注意しよう。

なかなかボールを奪えないときは、味方の選手が近くに来るのを待ち、相手を囲んでから取りにいくといいぞ。



相手の正面から間合いを詰めれば自動でスタンディングタックルが出る。最も安全かつ確実にボールを奪う方法だ。



中盤では周りの味方と協力しながらディフェンスをすることが大切。複数の選手で相手を囲んで数的優位な局面を作り、ミスを誘うのが効果的だ



スライディングタックルは必ずボールに向かって出すこと。かわされたり、反則を取られた場合のリスクが高いので多用は禁物だ。



警告を受けた選手は累積3枚で、退場の場合は次の試合が自動的に出場停止となってしまうので注意しよう!

VS4事典

センタリングの際には、ゲージの強弱によってニアまたはファーサイドへと蹴り分けることができるのはご存知の通り。しかし今回はゲージだけではなく、レバーの入力方向によるコースの微調整も重要になりそうだ。どのコースにどのくらいの強さで蹴れば味方に合いやすいのか、いろいろと研究してみよう!

こんなに変わったCPUチームの使用戦術

プレイスタイルはますます多彩に！

本作ではインタナショナルモードのCPUチームが、独自の戦術とフォーメーションを使うようになった。

以下の表は、ヨーロッパ地区に属する全29チームの戦術とサブフォーメーションをまとめたものだ。さまざまなタイプの戦術&フォーメーションを使用できるということが、お分かりいただけると思う。しかも対戦するCPUチームはこれらの戦術を時間の経過や点差などの状況を考えながら使い分けてくるのだ。

ゲーム中は相手チームの戦術表示も必ずチェックするように心がけたい。戦術が変わったのを気付かないうちに点を取られてしまった、ということの無いようにしよう。特にフォーメーションを変更したときは、攻守ともに対処法が変わるので注意が必要だぞ。



オランダは両サイドをワイドに使って怒とうの攻撃サッカーを展開する。何とも強烈！



チェコは守りを固めてカウンターアタックを使う。選手の能力も高いので手ごわいチームだ。

CPUチームの戦術一覧（ヨーロッパ地区編）

国名	戦術ボタン(上)	戦術ボタン(中)	戦術ボタン(下)
イタリア	3-5-2(LINE)	ポストプレイ	カテナチオ
ドイツ	3-5-2DDH(SWP)	ポストプレイ	プレスディフェンス
イングランド	4-4-2(LINE)	DHオーバーラップ	プレスディフェンス
オランダ	4-3-3DDH(LINE)	両サイド攻撃	ゾーンディフェンス
フランス	4-2-3-1(LINE)	右サイドアタック	オフサイドトラップ
スペイン	4-4-2DDH(LINE)	右サイドアタック	ゾーンディフェンス
チェコ	4-2-3-1(LINE)	カウンターアタック	プレスディフェンス
ポルトガル	4-4-2(LINE)	チェンジサイド	ゾーンディフェンス
ウクライナ	4-4-1-1(LINE)	カウンターアタック	ディフェンシブ
セルビア・モンテネグロ	4-3-3DDH(LINE)	DHオーバーラップ	両サイド守備
スウェーデン	4-2-3-1(LINE)	ポストプレイ	ゾーンディフェンス
ロシア	3-5-2DDH(SWP)	オフェンシブ	両サイド守備
デンマーク	4-3-3DDH(LINE)	オフェンシブ	ゾーンディフェンス
クロアチア	4-2-3-1(LINE)	ポストプレイ	ゾーンディフェンス
ベルギー	4-2-3-1(LINE)	オフェンシブ	両サイド守備
ギリシャ	4-2-2-2(LINE)	中央突破	ゾーンディフェンス
スイス	4-3-1-2(SWP)	前線張り	両サイド守備
ノルウェー	4-2-3-1(LINE)	左サイドアタック	ディフェンシブ
ブルガリア	4-2-2-2(LINE)	オフェンシブ	全員守備
スロベニア	4-2-2-2(LINE)	左サイドアタック	ディフェンシブ
フィンランド	4-2-2-2(LINE)	オフェンシブ	ゾーンディフェンス
ポーランド	4-3-3DDH(LINE)	ポストプレイ	両サイド守備
トルコ	3-5-2(SWP)	二列目飛び出し	ディフェンシブ
スロバキア	3-5-2DDH(SWP)	カウンターアタック	ディフェンシブ
ルーマニア	3-4-1-2(SWP)	カウンターアタック	ディフェンシブ
アイルランド	4-4-1-1(LINE)	前線張り	ゾーンディフェンス
スコットランド	4-4-1-1(LINE)	ポストプレイ	ディフェンシブ
ボスニア・ヘルツェゴビナ	4-4-1-1(LIB)	オフェンシブ	ゾーンディフェンス
ラトビア	5-3-2(SWP)	オフェンシブ	ゾーンディフェンス

気になる戦術Pick Up解説 VSイタリア

ポストプレイ POSTPLAY



本来は最前線に居るフォワードが、ポジションを下げて後方の味方からボールを受ける。そして周囲の味方にパスをつないでゲームを組み立てる戦術。フォワード自身は前を向けなくても、前方に向かって走り込んでくる味方にボールを渡すことで攻撃を継続させられるのが特徴だ。

この戦術のもう一つのメリットは、相手ディフェンダーを前につり出せるところにある。相手選手の居た背後のスペースをうまく利用して攻撃を仕掛けよう！



「くさび」になるFWにボールを持たせ、味方が上がってくるのを待つ。そして……。



走り込んだ味方にパスを送ってさらに攻め上がる。守備的に戦う相手には、特に有効な戦術だ。

カテナチオ CATENACCIO



閂（かんぬき）を意味する、イタリア伝統の強固な守備戦術。多くの選手が自陣深くに引いて守りを固め、文字通りゴールに鍵をかけてしまう。ボールを取ったらロングパスをフォワードにつないで一気にカウンターアタックを仕掛け、少ない人数でゴールを狙ってくるのもこの戦術の大きな特徴の一つだ。

リードを奪った後に逃げ切るために使うのはもちろん、キックオフ直後から使用してカウンターアタック狙いに徹する時にも有効だ。



ゴール前に多くの人数をかけてガッチリ守りを固めるカテナチオ。どんなに能力の高い選手であっても、単独の強引なドリブル突破では通用しない。下手にボールを奪われると、そこから一気に逆襲されてたちまち大ピンチになってしまうのだ！



ボールを取ったら中盤でボールをつなぐようなことはほとんど無く、前線に残っているフォワードにロングパスを出してカウンターアタックに転じる。イタリアのようなディフェンダーだけでなくフォワードにも能力の高い選手が居るチームだからこそ成立する戦術だ。

VS事典 実にバラエティ豊かになったCPUチームの使用戦術。以前にも増して、攻略するためには一工夫も二工夫も必要なのだ。また、「VS.NET」を利用すれば前作には存在しなかった新戦術も使えるようになるので、こちらもぜひチェックしておこう。なお、戦術についての解説は次号以降でも掲載する予定なのでこうご期待！

賢しくて悪いかっ!!

クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士

現在ちまたのガンダムッ子たちがその知識を競い合っている本作。そんな本作に隠しキャラが出現することが判明。それに加えて、みんなが前々から気になっていたであろう「メダル」について一部を紹介するぞ!

Text：飛鳥

クイズ機動戦士ガンダム問・戦士
■メーカー：バンプレスト
■操作方法：レバー+4ボタン
■発売日：2006年4月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM256/246



カミーユ・ビダン

MSZ-006 Zガンダム

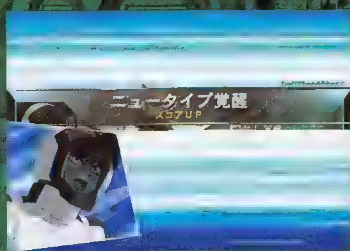
カミーユ・ビダンが『問・戦士』に参戦!!

『機動戦士Zガンダム』でおなじみのモビルスーツ（以下MS）・Zガンダムと、そのパイロットであるカミーユ・ビダンが本作でプレイヤーキャラとして登場することが発覚したぞ！　まずはその能力を紹介。武器は右に挙げた通り、どれもが強力な攻撃力を誇り、その性能はZガンダム出現前に最高クラスを誇っていたデンドロビウム以上だ。また、武器の受付時間が長く、正解すれば多少考え込んでもスペシャル武器・メイン武器での攻撃になるため、ほかのMSと比べて少ない問題数で敵を倒すことが可能だ。そしてパイロットのカミーユが使える特殊能力「スコアUP」は、Webランキングで上位を目指すプレイヤーにはのどから手が出るほど欲しかった能力ではないだろうか。このカミーユが、Webランキングに嵐を呼ぶぞ。

ちなみに、カミーユ&Zガンダムが出現している筐体では、ほかのキャラクターでも成績による機体乗り換えでZガンダムが登場するぞ。ただし機体の維持は難しく、常に90%を超えるくらいの正解率でないとWBで降格させられるので注意！



Zガンダムはスペシャル、メイン武器の受付時間が長いため、敵へのダメージ効率が高く、とても使いやすい機体だ。



「スコアUP」は、発動した問題を正解した際にスコアが上がるという能力。これで着実にスコアを伸ばせ！

スペシャル	ビーム・サーベル	攻撃力240
メイン	ビーム・ライフル	攻撃力200
サブ	腕部グレネード	攻撃力180

『機動戦士Zガンダム』に登場。MSの能力は本作品の中でも最高クラスだ。パイロットであるカミーユの特殊能力は、「スコアUP」。その名の通り、能力発動直後の問題に正解した場合、加算されるスコアがUPするぞ。

まだまだいるぞ、隠しキャラ！　君は生き延びることができるか！

プレイヤーキャラとして使用できるカミーユのほか、条件を満たすと敵として乱入してくるキャラクターも居るぞ。それがジョニー・ライデンとシン・マツナガだ。どちらもHPが高く手強い上に、出題難度は最高クラス！　だが、倒せば右で紹介しているメダルを獲得できるので知識を総動員して戦い抜け！



ジョニー・ライデン

出現条件

10ステージ連続でクリア時の正解率が90%以上を記録し、10ステージ目が宇宙エリアの場合に乱入。



ファンにはうれしいキャラの登場だが、どちらも強敵。気を抜かずにキミの知識で勝ち抜け！



シン・マツナガ

出現条件

10ステージ連続でクリア時の正解率が90%以上を記録し、10ステージ目が地上エリアの場合に乱入。

プレイ内容によって獲得できるメダルを紹介!!

メダルの中でも、得点加算メダルはWebランキングを戦う上でも特に重要。ここで獲得条件をしっかり覚えておこう。

連邦賜金（レンポウシキン）
100,000点加算される。エリア1で7問以上連続正解することで獲得。

恋護射撃（レンゴシャゲキ）
女性キャラ全員の評価がアップ。「ガルマ出撃す」を単一武器だけでクリアすると獲得（単一であれば、3種類のどれでも可）。

快活護金（カイカツゴキン）
体力が100回復。「小さな防衛戦」（99秒・ノルマ5問）を25秒（残り時間74秒）以内にクリアすることで獲得。

白狼賜金（ハクロウシキン）
200,000点加算される。今回紹介しているシン・マツナガを倒すことで獲得。

紅雷賜金（コウライシキン）
200,000点加算される。今回紹介しているジョニー・ライデンを倒すことで獲得。

ブライトの小部屋
パイロット諸君に有益な情報を伝えておこう。ジョニー・ライデンとシン・マツナガは、10ステージごとにどちらかの条件を満たしていれば出現させられる。つまり10ステージ目でジョニー・ライデン、次の10ステージ目でシン・マツナガというように両方出現させることができるのだ。ただ、どちらのキャラも1度出現したら2度目は出現しないのでよく覚えておけよ。では、活躍に期待している。

皆さまの芸能生活バックアップ!!

THE iDOLM@STER アイドルマスター

毎月『アイマス』関連の最新情報をお届けする当コーナー。今月も全方位からバックアップ！

アイドルマスター
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2005年7月下旬（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256
芸能番記者：田渕健康

アイマスお得情報 シールプリント機「花吹雪」でアイマスの曲が!!

ナムコから発売されているシールプリント機「花吹雪」にて、アイマスの楽曲が使用されているのはご存知かな？

花吹雪の担当者の方によると『曲自体がかわいい、テンポやノリがいい！　使わせてもらいました』とのこと。曲自体もイイ感じにアレンジされているので、ぜひプレイをば！



「魔法をかけて！」、「ポジティブ！」、「おはよう！！朝ごはん」などのアレンジを収録！

CD



ドラマCD第5弾は一日署長＆温泉番組編

毎回、バラエティ豊かなストーリーでリスナーを楽しませてくれるドラマCDシリーズ。今回はアイドルの登竜門・一日署長のお話！　一日署長を務めることになった春香と律子は、市民の平和を守るために奮闘する。そんなとき、銀行で立てこもり事件が発生！　現場へと向かう春香と律子が、そこで取った行動とは!?　いつもとは違うノリで展開する今回のドラマ、お聴き逃しのないよう！

RADIO

アイマスラジオコンテンツ好評発信中！

この春から始まった各種アイマスラジオ、みんな聴いてくれているかな？　ラジオ大阪で発信中の地上波番組「THE IDOLM@STER RADIO」と、ウェブ上で発信中の「ラジオ de アイマ SHOW」。アイマスの魅力がたっぷりと詰まった両番組、ぜひ聴いてね！

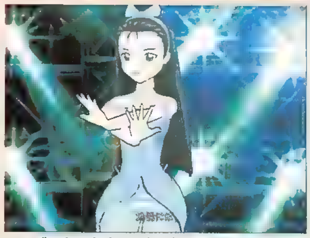
今月の人気ランキング！～5月編～

さてさて、今月もやってまいりました気になる人気ランキング！　上位陣は相変わらずの磐石の強さを発揮！　特に上位3人はポイント的にもガッチリと安定している模様です。

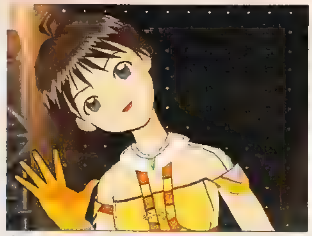
で、実は先月からジワジワと順位を上げ始めている伊織ですが、今月も粘りを見せて6位キープ！　しかもも4、5位をとらえるところまで来ております。あと一頑張りで、上位入賞も夢じゃない!?　一方、トップ3にも入ったことのある真が最近は低迷気味。発売当初は爆発力があっただけに、今後の巻き返しが期待されるところです！

5月の人気アイドルランキング
（5月12日・765プロ調べ）

1位	高槻　やよい
2位	天海　春香
3位	如月　千早
4位	萩原　雪歩
5位	三浦　あずさ
6位	水瀬　伊織
7位	菊地　真
8位	秋月　律子
9位	双海　亜美/真美



ツンデレというよりも姫デレな伊織ですが、ここに来て人気が上昇中！



先月よりも1ランク上げたものの、まだまだ苦戦中！　巻き返しなるか!?

GOODS

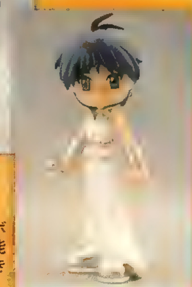
続々登場！　アイマスコレクショングッズ



早くもバンナム効果発揮か!?　この春から、アイマスグッズが次々と登場！　その先鋒を務めるのが、「アイドルマスター 765アイマスコレクション」。今回ラインナップは春香、千早、伊織、律子、真の5人！



ゲーム内のアクセサリーも再現！　君のお気に入りアクセサリーはあるかな？



キャラのヘッドとボディパーツは分割可能なので、着せ替えできるぞ。



クオリティは折り紙付き！　表情もキャラの個性をしっかり反映してますよね。全国のカプセルベンダー機で販売中です！

立体貴族
～ショコラでマスキングゾル～

#03 初夏のアーケード立体祭

ゲセっ子の立体魂をすべからく充填させるために疾走（時には失踪）し続ける当コーナー。今回は比較的お求めやすい価格帯のフィギュアをご用意してみました。ホビーショップ以外でも気軽に買えるので、ゲーセン帰りなどにヒョイっと購入してみてはどうでっしゃろ。

Text：田渕健康

高品質をお手ごろ価格で！ カプコンフィギュアコレクション

商品名に付いている「CFC」はサイバーボッツファンクラブの略ではなく、いわば「カプコンフィギュアコレクション」の略でありまして。1,000円を切る価格帯ながらも、しっかりと細部まで作り込まれている点が実に好感触。ほとんどのアイテムの全長が10cmを超えており、ボリューム感も満点！気軽にコレクションできるアイテムなので、この機に集めてみてはいかがかなーッ!?



CFC カプコン ファイティング ジャム

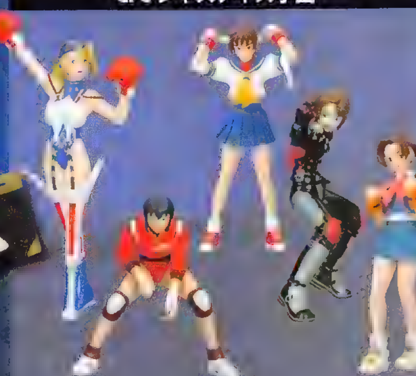


カプコン有名人（含む獣）大集合の人気作「CFJ」から、選りすぐりの6キャラを立体化！ 実はレオの立体化は珍しいんじゃないの!?

CFC カプコン ファイティング ジャム
発売：カプコン　販売：株式会社やまと
価格：¥714（税込）　原型師：バイス
問い合わせ先：やまと カスタマーサービスセンター
03-3526-6080



CFC ジャスティス学園



青春フルバーストな熱血格闘が、ここに来ていきなりの立体化！ キャサテザ・えだやん氏の監修により、クオリティーの高さは折り紙付き。

CFC ジャスティス学園
発売：カプコン　販売：株式会社やまと
価格：¥714（税込）　原型師：R.S.B（監修：えだやん）
問い合わせ先：やまと カスタマーサービスセンター
03-3526-6080

白熱の戦いがフィギュアで蘇る！ 「キン肉マン 夢の超人タッグ編 & 七人の悪魔超人編」

先ごろアーケードデビューを果たしたキン肉マン。以前から激熱クオリティーの立体物をリリースし続けている「超像革命フィギュアコレクション」をご紹介！



ちびっ子にタッグマッチの面白さを伝播させた超人タッグ編の名場面を立体化。「アニメカラー版」と「2ndカラー版」が発売されている。

超像革命フィギュアコレクション
キン肉マン 夢の超人タッグ編（アニメカラー版 & 2ndカラー版）全6種&ブロンズ・ゴールド版6種&シークレットあり
発売：メディコス・エンタテインメント
販売：オーガニック　価格：¥525（税込）



だれもがミート君の身体の構造が気になったであろう「悪魔超人編」から、数々の名場面が集結！ こちらは「2ndカラー版」で登場だ!!

超像革命フィギュアコレクション
キン肉マン 七人の悪魔超人編（2ndカラー版）
全5種&シークレットあり
発売：メディコス・エンタテインメント
販売：オーガニック　価格：¥525（税込）

貴族街道 最近はクオリティー猛高な塗装済み完成品フィギュアが増えてきました。お値段はそれなりに張っちゃったりしてそしてこの諦念……という場面もしばしばありますよね。しかし、今回紹介しているアイテムはどれもお手軽価格なので、万人にお勧めなのです！ んで、今回ご紹介した3アイテムを読者の方にドドーンとプレゼント！ 詳しくは70ページの読者プレゼントコーナーへ急げ！

プライズワンダーランド

アイコンの見方

- 箇所が狙い目。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタのすき間を狙おう。
- チャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- ベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細めなので本体も狙える。割と簡単。

今月は、夏の到来を予感させる涼しげなプライズが盛りだくさん！　ゲーセンに入荷されると同時に、激しい争奪戦が予想される珠玉のフィギュアばかりなので、今から要チェック!!

機動戦士ガンダム　ビッグオブジェ

バンプレスト／6月下旬登場／全2種

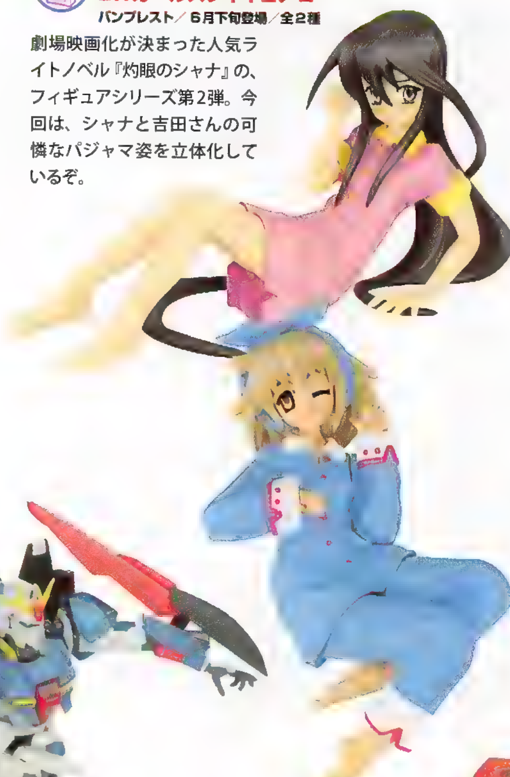
なんと！　あのジオン公国総帥ギレンの胸像と、ガンダムシリーズのマスコットロボ・ハロのビッグサイズフィギュアが登場!!　ジオニストなら、部屋に飾っておくのはもはや義務!?



灼眼のシャナ DXガールズフィギュア2

バンプレスト／6月下旬登場／全2種

劇場映画化が決まった人気ライトノベル『灼眼のシャナ』の、フィギュアシリーズ第2弾。今回は、シャナと吉田さんの可憐なパジャマ姿を立体化しているぞ。



ケロロ軍曹 DXフィギュア2

バンプレスト／6月下旬登場／全2種

『ケロロ軍曹』のフィギュアシリーズ第2弾は、間近に迫った夏にふさわしく、スクール水着がモチーフ！　夏美と小雪の健康的でしなやかな肢体を、思いっきり堪能しよう!!



ガンダムシリーズ アグレッシヴポーズフィギュア

バンプレスト／6月中旬登場／全2種

ガンダムのプライズは数あれど、今回のフィギュアは一味違う。アニメのイメージをモチーフにした、ガンダムとZガンダムの躍動感溢れるポーズに注目だ！





Nintendoプライズコレクションシリーズ 折りたたみ式ヘッドホン

バンプレスト／6月中旬登場／全4種

『スーパーマリオブラザーズ』や『ドンキーコング』など、名作ゲームのドット絵がデザインされたヘッドホン。折りたたみ機能が盛り込まれており、使わないときはコンパクトにまとめられるぞ。

新世紀エヴァンゲリオン エクストラマーメイドフィギュア

セガ／6月下旬登場予定／全2種

さまざまなシチュエーションでファンを楽しませてくれる、エヴァのフィギュアシリーズ最新作。今回はレイとアスカが人魚の姿に大変身！　しなやかなフォルムに目がクギ付けになること間違いなし!!





CR北斗の拳 1/1究極アクションハンドル

セガ／6月下旬登場予定／全3種

ホールの"世紀末覇者"ともいうべき人気を誇る「CR北斗の拳」のプライズが初登場！　実寸大のハンドルを回すと、中の図柄が回転するギミック付きだ。



新世紀エヴァンゲリオン プールサイドミニディスプレイフィギュアVer.2

セガ／6月中旬登場予定／全6種

エヴァの女性キャラばかりをセレクトした、うれしいデフォルメフィギュアが登場！　夏の到来を先取りし、かわいらしい水着姿を披露してくれているぞ。



オシャレ魔女 ラブ and ベリー コーディネートカードホルダー

セガ／6月中旬登場予定／全2種

集めた「オシャレまほうカード」を種類別に収納できる、便利なカードホルダー。スペシャルカードの収納ポケットや、カード一覧表ポケットも付属しているぞ。

ザ・ドリフターズ　結成40周年記念 ミニチュアステージ

セガ／6月中旬登場予定／全1種

今年は「ザ・ドリフターズ」結成からなんと40年！　テレビの公開録画で使われていた舞台のミニチュアが、プライズに登場だ。タライが落ちてくるといったギミックに感涙!!



今月のプレゼント

毎月、メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は70ページの読者プレゼントコーナーを見てください。

●セガ
- 新世紀エヴァンゲリオン エクストラマーメイドフィギュア　2種セットで2名様
- ザ・ドリフターズ　結成40周年記念 ミニチュアステージ　5名様

●バンプレスト
- 灼眼のシャナ DXガールズフィギュア2　2種セットで3名様
- 2種セットで3名様

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers

誌面リニューアル＆増ページという改革の嵐も、ようやく落ち着いてきた読者投稿コーナー「アルカディア フロンティアーズ」。雨降りが多い時節となってきましたが、そんな時はゲーセンで雨宿り！　ガンガンとネタを仕入れ、投稿しておくれませ！

田渕健康：159-160ページ（解放区）、164-165ページ（大瀑布）／福田柵太郎：156-158ページ（アフロCMYK）／カイゼルちくわ：161-163ページ（グレースケール。）

今月の一番搾り！



H（神奈川県　aberuさん）

アフロCMYK

オープニングはやっぱりコレ！　カラーイラスト大掲載スペースのアフロCMYKだよ。大事なカラーイラストが雨に濡れないように、封書で投稿するといいだろう。



（宮城県　フジシロシュン君）
☆ダークストーカーズポップソエディション。トロンとしたモリガン様の目にLOOK！



（神奈川県　林祐二君）
☆ツンデレキャラは緩急が命。でもレオナはツン100％⁉



（福岡県　宇月絵夢さん）
☆サファイア様がガーネットを連行する、の巻。



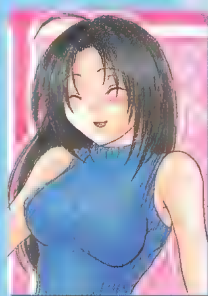
（三重県　ポリッキーさん）
☆初代にして、シリーズ最強の凄味あり。やはり、大地を蹴り砕かんばかりの脚か……。



（静岡県　べえさん）
☆角界だけでなく、ポップン界でもモンゴル勢が大活躍！　民族衣装ラブ。



（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆あっとほーむな結び合い。循環の始まりはどこかな？



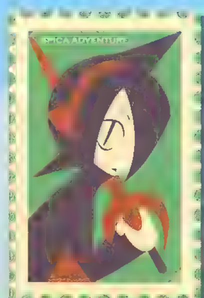
（新潟県　にょろりさん）
H 引退コンサート記念とのこと（号泣）。笑ってサヨナラ！



（神奈川県　いでこすたいるさん）
H DDR最新作発表に合わせて、東芝恵美絵が続々と到着！



（大阪府　あきゅさん）
☆擬人ニスト候補の鬼-BE。露出した肩に色気アリ。



（福岡県　武術師某さん）
☆絵から視線が……今にも動きそうなスピカ切手です。



（愛知県　桜田ナミさん）
☆人の創りしガルーダの力は、少女の日常を砕くのに十分なものであった。



（大分県　AKさん）
☆いけいけきゃっするかるのん。SGだけど、こんなアクションゲー面白そう！

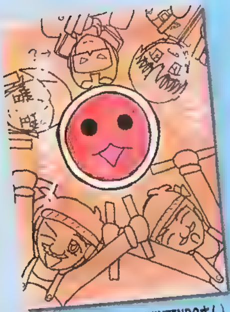


（岡山県　P.Wさん）
H 何かを探るような表情とウエストの細さに目を奪われます。ほかのIIDXキャラが嫉妬する美少女ですね。



（東京都　貝瀬さん）
☆伊勢雅乃のリュックに潜むバリア、いえ、死神様。プイプイと鳴き声が聞こえてきそう。

A・Fro回覧板　投稿作品にAマークが付いた方には、A-Froオリジナル図書カード（投稿者の武術師某さんが描いた『アヴァロンの鍵』の絵柄です）をプレゼント。キャプションの頭にHマークがついている投稿者さんは、銀河系のどこかにホームページをお持ちであるということ。アルカディアの公式サイト、読者投稿者リンクに今すぐアクセスだ！　→ http://www.arcadiamagazine.com/



（福島県　F-ZERO様様No'NINTENDOさん）
☆たたくのに最適ニンテンな名曲。マリ兄の目がかわいい〜。



（岐阜県　あばら君）
☆耳をむぎゅ〜なアサギ姉さん。公式のサディスティックキャラ！



（愛媛県　蜂子さん）
☆この絵でチャンポＡ２に惚れ直し！　B1もラブだが。



（埼玉県　梅擬さん）
☆ジャック兄さん、ゲホリと何かを排出。いい香りね。



（静岡県　Meta君）
☆真正面から描いたソルバルウというのもレア。ザッパー発射口に興味津々です。



（長崎県　依梨さん）
☆崇弟の体内に宿る巨竜。拳で鎮めることはできるか？



（岩手県　せつそんさん）
☆二人（匹？）の尻尾のロッカー。躍動感ありますね！



（京都府の呆虚さんと大阪府の七転直樹君の合作）
☆サムスピ愛の劇場「實様は見た！」。つーか、どんな状況だ（笑）。



（青森県　あおさ改め陸さん）
☆YO、チェケラ！　つよしの周りの音符がいい味を出しています。



（福岡県　くろのゴクさん）
☆ⅡDXキャラ大集合、第2弾！
先月号と組み合わせて見ると、法則性の謎が解けるかも？

アフロ 梅雨入り宣言

梅雨前線異常アリアリ!　皆様から寄せられた梅雨投稿をまとめて紹介してしまおうという絶叫計画なんです。



（富山県　流火季月さん）
☆[illegible]矢のような伊達男には、通り雨も[illegible]の演出になるのでしょうね〜。



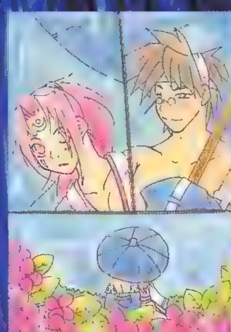
（新潟県　佐倉信士君）
☆戦空に咲いた紫陽花（強引）。しかし、一体何を見ているのやら？



（宮城県　さるすべり君）
☆雨期の花と炎の男はよく似合う。お互いが中和して、まとまっています。



（青森県　[illegible]さん）
☆何気なく広がる青い世界が[illegible]に[illegible]える。そんな梅雨に聞きたい曲。



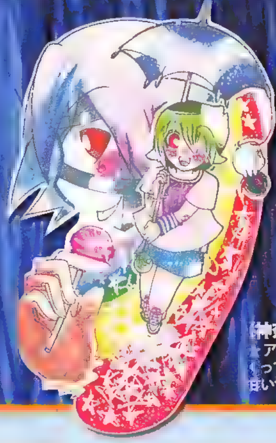
（広島県　温井川天祐さん）
☆そっと差し出される傘。普段なら払いのけるけど、今だけはこのままで。



（東京都　上原キノ君）
☆刊行、リム図鑑！　氷結100%リムルルさんはチトかわいそうだけど。



（東京都　カエさん）
☆森の羽音、雨粒は自然の演奏者。空からこぼれたリズムで、5分だけのダンス。



（神奈川県　M／Sさん）
☆アッシュがキラキラしまくっているんですけど！
甘い世界だ…。

A・Fro回覧板　「A-Fro CMYK」では埋もれた（?）旧コーナーも通年で募集中。潜伏期間が長過ぎるモノクロコーナー「A-Froロリティカ同盟」、「ピチッ子土俵祭」など、新旧問わずご投稿をお待ちしております。自分で新企画のプレゼンテーションをすることも重要、「こんなこと募集したいな〜」と作品の裏にでも書いておいてくれたまえ。



（宮城県　がじゅまるさん）
☆靴から帽子まで、小さな身体に大きなグッズが似合い過ぎ！



（しずおかけん　紫桜さん）
☆今月のにゃんこ。士朗の熱視線に猫要素が入っちゃってますね。



（神奈川県　殿マゲさん）
☆ポップン界では、通年で男の子のお祭りが続くのデース。



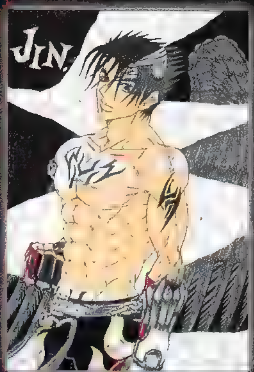
（大阪府　YU☆3君）
☆多関節キャラに乗る！
そんな男の夢満載のアクションゲームでしたよね。



（北海道　よじさん）
☆植物のムチを持っていないと、アマゾネスさんも森の守護精霊という印象だね。

月刊 報復ウォーリアー

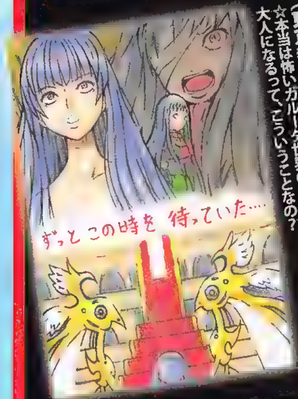
復讐を誓って生きているという哀・戦士たちにスポットライトを当ててみました。いつかリベンジがかなうその日まで、走り続けろ！



（大阪府　成瀬徹さん）
☆復讐の第一人者といえば仁じゃろうて。デビルの原動力は恨の一文字ぞ。



（京都府　むきえびこさん）
☆自分の信じる神を奪われた男のリベンジ。報われないと知りながらも、進むしかない。



（東京都　てるてる君）
☆本当は怖いガルーダ世界のお話。大人になるって、こういうことなの？



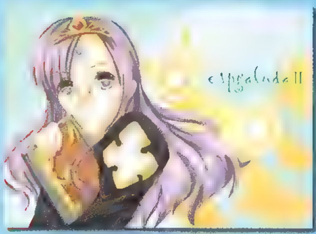
（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆運命は自分で切り開け。いや、かっさばき過ぎてもまずいんすけどね、適度に。



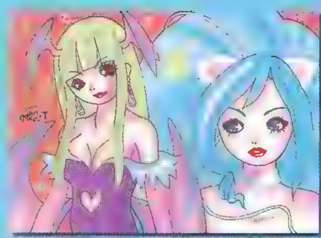
（東京都　和村TKB鷹乃君）
☆ライバル以外の人物（人以外も）は即時抹消！鬼神と化した男の力を見よ。



（広島県　天嶮桜丸君）
☆滅びし平家の恨みが全面に出ていますね。蛍の燐光が切なさを感じさせます。



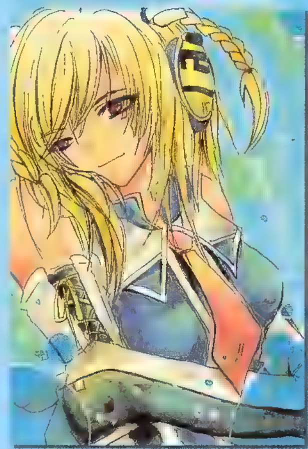
（神奈川県　香月碧さん）
☆シューティングプレイヤー人口を増加させるかもしれないアサギパワー。眼鏡だけじゃないぜ！



（宮城県　寺山めねさん）
☆この二人も仲が良いのか悪いのか。猫とコウモリは自然界では仲良しかも。



（埼玉県　雪玉ゆうさん）
☆これが最後の冒険……。
こんなんでいいのか、ファンタジー世界。



（広島県　朔斗ゆえさん）
☆「完美夏天」——そんなタイトルを付けたくなります。回した腕も自然なしぐさでグレート。

次々号のA-Fro特集は夏だっぺ！



（埼玉県　halpock君）
☆今年こそ水着でジョニーを悩殺!? 決めるんだ、育つ前に！



（愛知県　すう君）
☆普段のコスチュームからして、ぐっと水着らしくなったミナ。夏特集の本番が楽しみだっ。

A・Fro回覧板 A-Fro夏特集は水着オンリーイベントと思い込んでいるボニーちゃんたちに喝！　水着もひっくるめて夏、ということなんですよおお。つまり、担当アフロズの食い付きがいいのは水着ですが、水着以外の投稿作品もきっちりばっちりんこだぶーと審査しちゃうのですよ、これが。人とは違う、自分だけの夏を投稿しちゃうと採用率上がるかも、ネ！　なお、フンドシはちくわが審査します。

A-Fro リバレーションズ 解放区

こだわってこそ戦士の証

並みの投稿作品じゃ満足できない！　自分なりのこだわりを盛り込んだ作品を受け止めてほしいこの気持ち！　そんな行き場の無い熱き血の滾りをキャッチザハートするのが「アフロ解放区」、通称「アフリバ」でございます。ゲームタイトルに特化したコーナーをはじめ、さまざまな特殊企画がズラリとそろっておりますので、皆様の投稿意欲をモッツリとかき立てていくことに相違なかろうて。

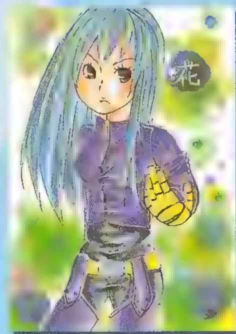
KOFっ子 TORNADO

KOFシリーズをバックアップしていく当コーナーでは、新作、旧作の垣根を越えてKOFイラストを随時募集中です。



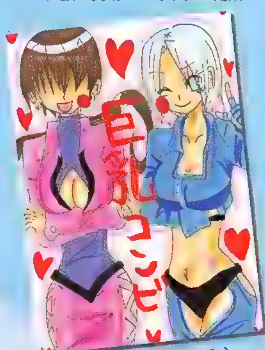
（秋田県　Keiさん）
H少しずつ全容が見えてきたアッシュ編。次回作でもキーキャラクターが登場しそう？


（千葉県　華川サツキさん）
☆油断すると出番が減る不憫なポジションですが……めげずに頑張れ！

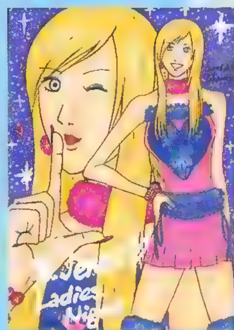


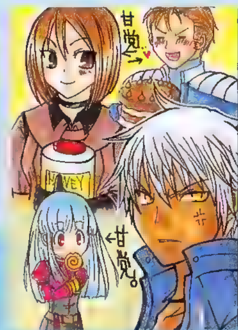
（静岡県　Bambiさん）
☆ネスツ編を象徴するヒロインといえば、やっぱりクーラになるのかな⁉


（合作！　将谷昭さん&綾騎かおるさん）
Hアルカディア経由で知り合って合作されたとか！　こういう流れがたくさんできるといいですね。

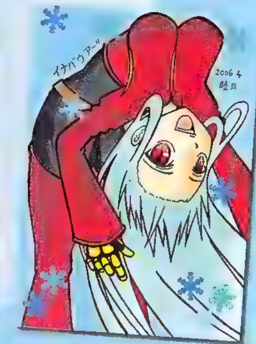


（群馬県　亜南まいさん）
☆どっちかっつーと、バスト豊かな女性が多いシリーズではありますな。


（山口県　西河"AYU LOVE"貴教君）
☆最近は『MOW』勢の進出が目立ちますね。次はだれがやって来るのか⁉



（新潟県　にょろりさん）
☆忍び寄る血糖値の危機！
内患憂慮の典型例か。

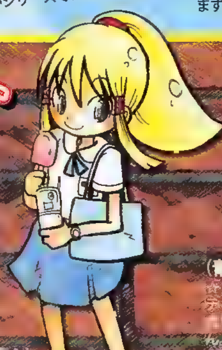

（三重県　睦月那弥さん）
Hアイススケートは得意だったんだ、と今さらながら気付いてみゆ。

アフロDEモード

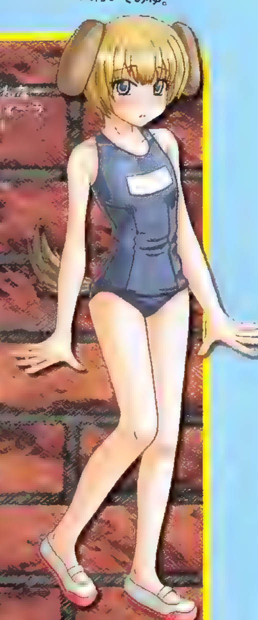
目指すはラブベとがっぷり四つ

アーケードゲームキャラにいろいろな服を着せてみよう！　というシンプルかつ160km/hストレートど真ん中な新企画、いよいよスタートゥ！

今月のテーマは『初夏のスクールライフ』！







（神奈川県　[illegible]）
☆初夏といえばプール開き⁉　[illegible]部過激派の心情を組んだ[illegible]ンに小さ[illegible]

（青森県　水玉うるるさん）
☆見た目さわやか&キューティフルなスクールウェア[illegible]ん。セーラーにベルト[illegible]ける[illegible]わるな〜

（[illegible]）
☆[illegible]の初夏バージョン[illegible]

（[illegible]）
☆「初夏と服をデザイン〜」という枠から[illegible]はずれまくってる[illegible]がしますが」という自己申告[illegible]

（東京都　[illegible]）
☆初夏といえば[illegible]期なので[illegible]も活動的に！

気になる[illegible]サマーウェア[illegible]と思いきや[illegible]ちょっと変化球[illegible]にしてみたいと思うかどうでっしゃろ⁉　今回見ていただければ分かるように、キャラの全身立ち絵が入った作品を送っていただければOKでありまして[illegible]切り抜きで使用するため、背景は描かないでくだされ。投稿作品のほかにもお題も募集中ですので、一つよろしぶ！

A・Fro回覧板　今月から始まった「モードDEアフロ」！　新コーナーながらもたくさんの投稿が集まって、一安心ですたい！　基本的に描いて頂くキャラは一人ですが、水玉うるるさんみたいにペアでの参戦もオッケーですぞ。つま先まで入るので、服のほかにも靴のコーディネートなども気を遣うとイイ感じだ！　コーナーに参加して、チミの才能をおしゃれ魔人にまで引き上げてみないくわ!?

続 キャリっ子学園 トロピカーナ

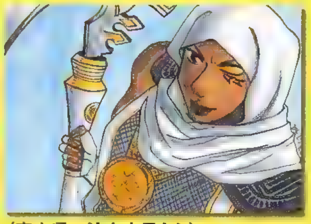
復活したキャリっ子学園も早3回目！　今回も張り切っていってみよ……あれ？　今月も妙に統一感があるような。



（岐阜県　nico改め駿河さん）
☆駿河さんからエイミ祭開催希望が打診されてます。ってか、もう祭ってる!?



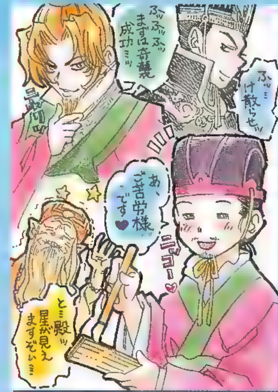
（奈良県　くりまんじゅさん）
Ⓗ女性からも強い支持が！　衣装効果も絶大の模様。



（富山県　流火李月さん）
☆武器は豪快だが操作はテクニカル！　クセのあるところがキャリバーキャラならでは。

今月の募集告知コーナーッ！

その1 『2』稼働記念・三国志祭決定！



（広島県　K・ペンギンさん）
☆ついに発表された期待の続編！
新作記念、アフリバで特集計略発動！

その2 擬人化イラストやってみるか！



（千葉県　高遠かるぴさん）
☆密かな人気の擬人化イラスト。
いっちょコーナーでも作ってみますかーッ！

アフリバ 漫画部

カラーでしか表現できない漫画もあるのさ！　そんな主張の下に設立された4C版漫画コーナーだっていうのかい!?



（東京都　QQQ君）
☆その気持ち、よくわかる。
マジアカ美術倶楽部にも投稿ヨロ！



（千葉県　寵Crown君）
☆乙女心を計算に入れていなかったのが敗因でした（父談）。

GGXX

「闘劇'06」でさらなる盛り上がりを見せた『GGXX SLASH』！　読者コーナーの方も負けじと盛り上がっていきたい今日このごろ！



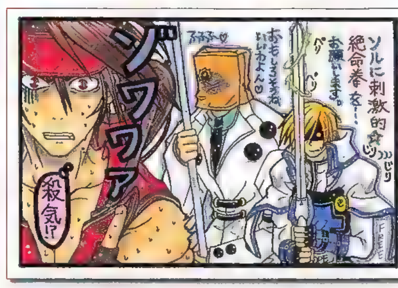
（東京都　梶間優希さん）
☆キャラ性能的にシューティングゲームにも出られそう。



（群馬県　焼きまんじゅうさん）
Ⓗちょっと邪悪なトコロが逆にかわいいじゃないのさ！



（埼玉県　日野良牙さん）
☆幽霊なのに自己主張強過ぎ。だから成仏できないのか!?



（群馬県　FREEさん）
☆絶命拳で死んだら、これまで積み重ねてきた人生がすべて台無しになると思うがどうか。お、おそろしか！

A-Fro CM大賞

ユーもCMプランナー！

アーケード作品をモティーフにして、架空の広告を作ってみようなる趣旨で設立された当コーナー、今回が記念すべき1回目なのですよ。



（新潟県　小雪皇女さん）
Ⓗサマーシーズン用化粧品CM風！
しかし、シャルはこういうのハマりますな。



（愛知県　藤海ゆかさん）
☆架空のコミックスの表紙を意識してみたとか。こういうのもアリ!?



（福岡県　皐月トミィさん）
☆傾国の美女にCMされると、シャレにならないって話じゃないですか！

A・Fro回覧板　今回のアフリバでお休みになったのは、センコロコーナーの"Light Scamper"、「マジックアカデミー」の"マジアカ美術倶楽部"などなど。掲載されてなくても常時募集しておりますので、どーんと投稿してくださいませ。もちろん、コーナー化されてなくても「特集やってくれい!」という熱意のこまりまくったおハガキは単発でも掲載していきますので、遠慮無く投稿してくださいNE!

アフログレースケール。



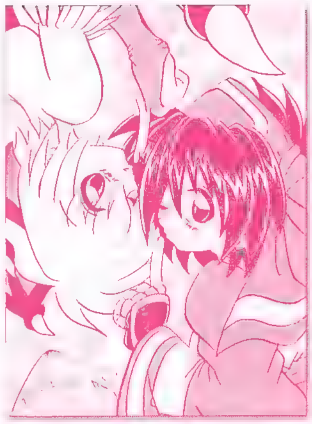
(広島県　朔斗・時間くださいさん)

日本各地がプチ雨季に突入する今日このごろ。雨が降ったらゲーセンで雨宿りするのが日常のこの季節にこそ、ゲーセンよもやま投稿コーナー、「グレスケ」が輝くのです！　さぁ今月も参りましょう。

音楽に棲む鬼 乱舞乱奏黙示録

3月某日、『太鼓の達人8』を見付けたので早速プレイしてみた。当然のごとく難易度は「おに」を選択。
「おぉ！　今回は我のミュージックソウルをくすぐる曲ばかりじゃあねぇか！」と鼻息スピルスで興奮しているうちに、腕は自然と「GLAMOROUS SKY」を選択し、レベル5なので苦戦せずクリア。しかし日ごろの運動不足が祟り、腕は既にクラッシュ寸前。
「ふん！　どうせあと1曲なんだから、最後までたたき切ってやる！」
　2曲目には「スーパーマリオブラザーズ」を選択。レベル7なので、懐かしいファミコン音楽に酔いしれる暇も無く、次々と容赦無く流れてくる音符を気合でたたいていく。途中の無敵音楽で死にそうになりつつも何とかクリアし、結果発表を見ようと画面を見たその時。
『もう1曲遊べるドン！』
　……はい？　今なんつった？　ま、まさか!?　ここのゲーセンは「全3曲設定」なんかぁ～!?
　呆気に取られる俺。筐体にはそんなこと、書いてなかったやんけ!?　ここは簡単な曲を選んで……「ドン！」あきらかにレベルの低くないところで曲選択の音が……！
「ま、間違え……あ……ぐばぁ！」
　選んだ曲は「カルマ」。正直クリアできなくもないが、腕は限界で、とてもレベル8の弾幕のごとき譜面を相手にする体力は残っていない。
「お、おぉのれぇえええ！　これは神が我に下した罰かぁ!?」
　結果はもちろん玉砕。しかも翌日ひどい筋肉痛に襲われる始末。
　ゲーセンに勤める皆さん、ちゃんと筐体に「全3曲設定」と書いといてほしい。でないと腕が死ぬ(泣)。
(宮城県　晴天バースト君)
☆「おに」3曲設定の脅威を、身をもって伝えていただいたレポートでした。背中のヒッティングマッスルが鬼の形相に育つくらいの激運動量ですゆえ、試してみようという方は相応の覚悟で臨んでくだされーィ！

私が『ポップン』の“ニンジャヒロイン”を着メロにしていたら、友達に笑われたので何事かと思ったら、友達によると小倉優子の某曲の“ほんとにほんとにおバカさん♪”というところがニンジャヒロインのサビにそっくりなんだそうです。……マジで？
(栃木県　Ridoruさん)
☆こりん星とポップンの大宇宙コラボ発覚か!?　CDを買って確かめてクダサーイ！(任せて逃げ)

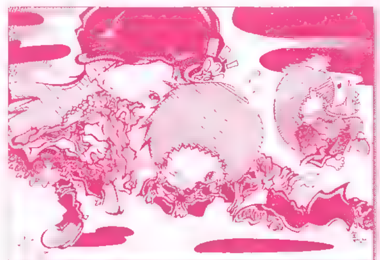

(東京都　有葉貴重君)
「ロリティカ同盟」復活賛同一番乗り！
今後同士が増えれば、復活のめども……!?

付録小冊子に 意外な罠が……？

5月号付録の『ソウルキャリバーⅢ』コマンドブック、ベリーナイスでした。ある日、『鉄拳5DR』で吉光を練習しているサラリーマンを発見したのですが……手元に置いて、必死にそれ通りにボタンを押しまくっているものは、『ソウルキャリバーⅢ』の付録小冊子。
　8WAY-RUNの⬋コマンドがジャンプになるのを、「おかしいな？」という表情ながらも粘って頑張る姿を見ていると、切なくなりました。タイトルやキャラ、それ以前にボタン配置でおかしいと感じなかったのでしょうか……。間違いを教える勇気が無い自分が悲しかったです。
(東京都　明人君)
☆好評を頂いている付録コマンド表小冊子ですが、まさかこのような悲劇が起きていようとはッ!?　ま、まぁ同じ吉光ではあるし、何とかなる……と思いたい(逃)。
　こうしたゲーセンで見かけた珍事の投稿こそ、当「グレスケ」の原点。ゲームリポートなどに加え、ぜひ細かなネタの数々もこれでもかとご投稿ください！


(広島県　和紀真さん)
☆雨の中、伝わる大事なハート。
雨には触れない、幻影だとしても。


(富山県　あくしょー君)
☆ありし日の自分を導くように……。
ゲーム内でも、こんな一幕かあったらいいのに。

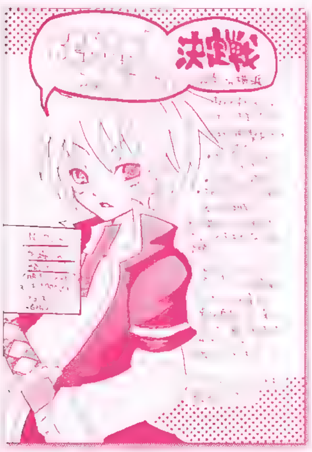

(福岡県　宇月絵夢さん)
☆『式神の城Ⅲ』、好評稼働中！
零香嬢を含む二人プレイだと、いろいろハッピーな展開か!?



(埼玉県　仲洲うなさん)
☆父の日に贈った薔薇の花
刹那とはいえ、心温まる光景です



(広島県　K・ヘンギンさん)
☆2稼動に向けての英傑集合！
全員の名前か言えれは漢朝復興!!(嘘)



(千葉県　蒼稀古龍さん)
☆イベントも併せて盛り上がった本戦！
ぜひ定例大会になってほしいものです。



(山口県　陸藻さん)
☆咆哮のごとく響く、その音を聞け
歪みの真髄をつかみ、爪を立てる日まで。

A・Fro回覧板　昨今はメールでの文章投稿も増えてうれしい限りですが、ユーちょっと待った！　「メールでの文章投稿」の場合、イラスト投稿とは違って住所などを書いたテキストは別ファイルで添付しなくても大丈夫です。ばっちり本文部分に、直接書き込んでしまってOKですぞ。イラスト投稿の場合は規定通り、「テキストファイルを別途用意して」イラストと同じフォルダに入れて圧縮してくださいね。

即断即決刑事 解決編 PART 2

4月号に掲載された「カラーイラストってどんな画材で描けばいいの？」という九尾きつねさんの質問に、読者の皆様から数多くの回答が！ 担当アフロズのコメントも交え、初心者の方々にご教授致します！ これを参考に、レッツ投稿デビュー!!

紙や主線にはどんな画材を？

下書きには細かい部分も描ける0.3ミリのシャープペン（芯はHBだと紙を傷付けやすいので2Bで）、ペン入れにはマンガ家やうまい人はGペン、丸ペン、ロットリングなどを使っているようですが、私は水性ボールペン「PILOT HI-TEC-C 0.25ミリ」、「同0.4ミリ」、「Pentel ハイブリットテクニカ 0.5ミリ」などを使っています。この3本で、だいたいのイラストはペン入れできています。ペン入れが終わったら、丸一日はインクが乾くまで置きます。

（茨城県　KAGE！君）

水彩画材などで紙がべこべこになるのが嫌なら、紙はイラストボード（5mmくらいの厚い板みたいな紙）がオススメです。インクは耐水性のものがいいかと。ただしコピック（後述）には滲んでしまうものも（汗）。

（山形県　MMしぃさん）

色塗り一番人気はコピックマーカー？

コピックは水彩絵の具とポスターカラーの中間のような感覚で重ね塗りすることで、多様な色彩調和を創り出せますよ♪　値段は高いですが、オススメの画材です。

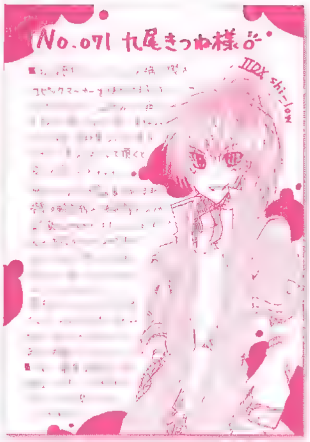
（愛知県　御影道行君）

私はコピックスケッチ（インクの詰め替えが可能なコピック）というマーカーを使ってマス。マーカーは印刷に出やすく、作業も楽です！

（大阪府　天井さん）

扱いやすく、色を重ね塗りしたりして自分の出したい雰囲気を作り出せるので、コピックマーカーはオススメです。ただしコピックの場合、塗り間違えたときに修正するのは少し難しいと思いますので、塗る前に要らない紙で試し塗りをしてみるといいです。

（山形県　志公士真さん）Ⓗ



（静岡県　紫桜さん）
☆コピックを彩色のベースにする人は多し！
お試しには基本色のセットからどうぞ

最近はコピックをよく使っています。緩やかなグラデーションを出したいので先にカラースプレンダーを塗り、色を乗せて薄い色でひたすら伸ばします。使用する紙によってかなり仕上がりが変わるので、ケント紙やら画用紙やらいろんな種類で試してみてください。

（大阪府　アルルハイジさん）

アフロズから一言

コピックなどのマーカー類はとても便利で多くの投稿者の方がお使いですが、蛍光色マーカーには要注意！　RGB形式ではイメージ通りに表現されますが、出版物で使われているCMYK形式に変換すると、蛍光色は再現されないのです

愛用者多し！色鉛筆&絵の具系

水彩絵の具、アクリル絵の具、ポスターカラーなどは、学校の授業で使ったことがあるかもしれない身近な画材ですね。コピックに比べて後片付けや準備が大変ですが、入手しやすいのが利点です。

（山形県　MMしぃさん）

私の場合、画材はアルコールマーカーと水彩絵の具を使っています。アルコールマーカーの方はともかく、水彩の方は変わったものを使っているわけではなく、小学校の時に何かの賞で貰った絵の具だったり、中学校の美術の時間に使っていた水彩色鉛筆だったりします（笑）。

カラーはこれで塗らなきゃいけないという決まりは無いですし、とりあえずは手元にあるもので挑戦してみてはいかがでしょう？

（富山県　流火季月さん）

アフロズから一言

絵の具などには水性のものがありますが、万が一これらが郵送中に水気に当たってしまった際、かなり危険です　十分な防水を心掛けてください！　また色鉛筆やカラートーンなど色移りや剥落の恐れがある画材を使う場合も、トレーシングペーパーや封筒に作品を入れるなどの保護をお忘れ無く

GLASS MANIA 2006











A・Fro回覧板　今回の「即断即決」はカラーイラストについてということで、アフロズからもいくつか投稿の［illegible］をば。手描きのカラーイラストをスキャニングし、それをプリントアウトしたものを投稿する人が最近増えておりますが、これは掲載時の発色を著しく悪化させるために力作でも掲載できない場合が［illegible］プリントせずにそのデータを、投稿規程に従ってメール投稿していただけると幸いです。

みんな苦労してる？ 修正の方法

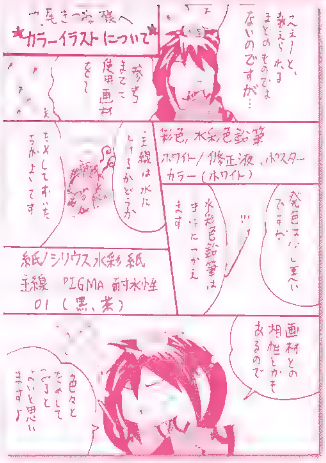
修正方法は……私も教えてほしいです。とりあえずハイライトでごまかしたり、水や溶材で伸ばしてみたり……必死です。

（大阪府　アルルハイジさん）

少し間違ったぐらいならホワイトとか、上から紙を貼ったりしてごまかします！(笑)

あまりにひどい間違いなら、自らボツにしてしまうことも……。ほかの方はどのようにされてるんでしょうかねぇ……？

（広島県　温井川天祐さんのハガキ裏より抜粋）



（広島県　温井川天祐さん）
防水・耐水は、実のところ最重要です。作品を送る際にはぜひ防護策を！



（佐賀県　アメンボウ星叫君）
トレーシングペーパーなとも、色鉛筆なとを使うデリケートな作品の保護にオススメです

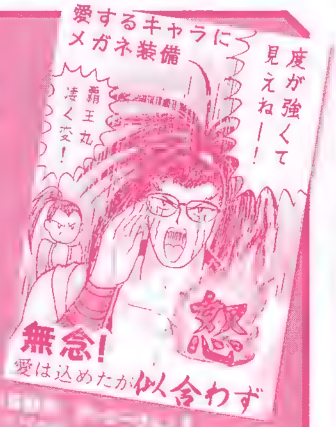
もっとも必要な要素はやはり……？

今回は推薦の多かった一部の画材を紹介しましたが、ほとんどの推薦者の方が、文章の最後を「自分に合う画材をいろいろ試して見付けましょう」と結んでいました。画材との相性は人それぞれということですね。

九尾きつねさんをはじめ、カライラ初心者の方々が最適の画材と出会えるよう祈りつつ、その研究の過程と努力の結晶を投稿で見せていただけるのを、心待ちにしています！

グラマニ専属モデル立候補!?





今月の四天王金言



（朱雀・群馬県　NAGA君）

MM解決

そういえばこのコーナータイトルの由来って何ですか？ と聞かれることを見越しスルーすべく、盗んだバイクで自首に行く！ そんな自作自演同盟アフロスはさておき、アンケートで寄せられたおもろネタを大量回収主義でチェケラ！

『ソウルキャリバーⅡ』の全人物相関図を作ったら、もつれた毛糸玉みたく――

（愛知県　八咫式部君）

[illegible]

久しぶりに『連邦vs.ジオン』をプレイしましたが、前のゲームの名前「GM」が「ザクスマニア」と読めて集中できませんでした！

（新潟県　さくさく君）

[illegible]

私の友人「キタアリッ子」が至高の"パラサイトワールド"のムービーのコーナーを見て一言

「ドンペリ入りましたー！」

ホストですかぁ！（笑）

（東京都　[illegible]さん）

[illegible]

この春大学生になりました。志望理由は、大学の生協でアルカディアを売っていたからです

（埼玉県　ロウ君）

[illegible]

『機動戦士ガンダム 戦士』で、シロー・アマダは宇宙ステージでは乗り換えが発生するみたいですが――やっぱり陸戦用でオールなんだろうな♪

（愛知県　神田君(54)君）

[illegible]

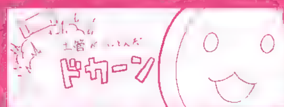
シューティングをクリアする人のテクニックを見ていると、ボスからも敵弾切れ撃たなきゃやってられないんだろうな――と思う。

（滋賀県　[illegible]君）

[illegible]



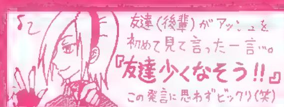
▲（岡山県　[illegible]君）



▲（愛知県　[illegible]君）



▲（静岡県　見る草・あいのさん）



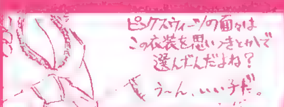
▲（三重県　[illegible]さん）



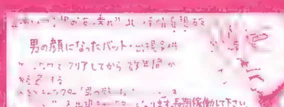
▲（福岡県　[illegible]かおるさん）



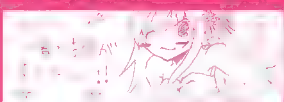
▲（神奈川県　BON君）



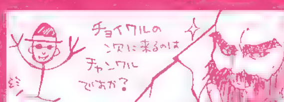
▲（岩手県　きのえとら君）



▲（埼玉県　タピオカ君）



▲（青森県　[illegible]さん）



▲（東京都　[illegible]さん）

A・Fro回覧板 左ページからの続きということで、アフロス会長として投稿界の生き字引・田丸博康からも一言ございます！「郵送の際には封筒のサイズにも注意！ 作品とほぼ同じ大きさの封筒に入れると、郵送時に曲がったりするなどのカクアップ事故が起こる可能性が。少し大きめの封筒に折れ曲がり防止用の厚紙も入れて投稿しようぜッメーン！」なるほど納得。封筒は常にワンサイズ上のもので！

アルカディア大瀑布

銀河随一のアーケードゲームバラエティーコーナーにして、うっかり立ち読みしたゆえに書店で吹き出して赤っ恥という報告を多々受けている難易度Aランクの読者コーナー。今月も難作に張り切って参りまSHOW!!



（熊本県　エレ金哲君）

A-Fro漫画道場

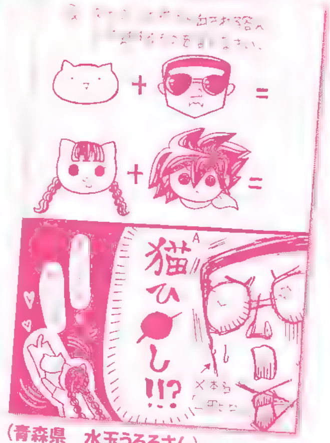
脳髄反射で描かれたごとくのハイブロウな漫画投稿を一同に集めたこの特濃ぶり、勇気を出して読み進めてみるといいだろう。



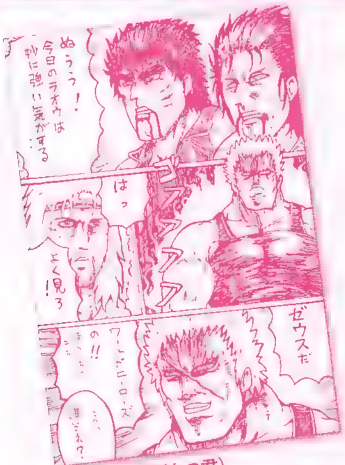
（静岡県　あいのさん）
☆ママママママジでぇ⁉
っていうか娘たち鼻息荒いよ！



（福岡県　あまどれあさ君）
☆媚びぬ！　引かぬ！　身に着けぬ！
け、警察呼ばなきゃ！



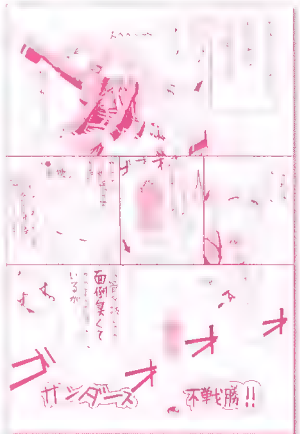
（青森県　水玉うるるさん）
☆すっかり大瀑布芸人担当となっている気が
今後も発掘よろしく 笑



（東京都　西村もつ君）
よにはしゃはひとり、ゼウス改
たから2Pしゃないと言っておる！



（長野県　LEG君）
☆きっとツキノヨルニヤミヨノチニクルフ水瀬とかいるんだぜ！



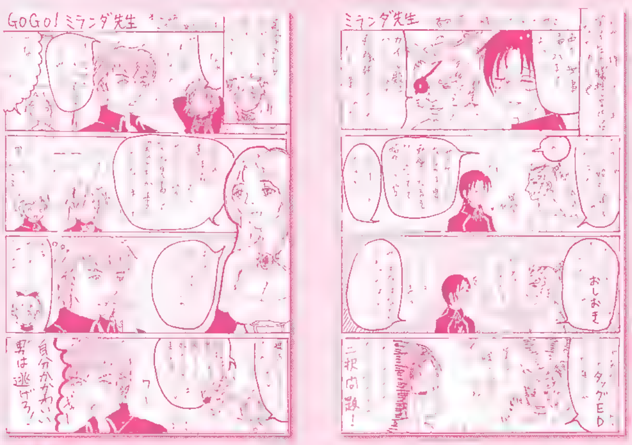
（東京都　猿合掌君）
☆これがビークールな帝王学。
といふか魔法関係無くなーい？



（岩手県　サトウコオリさん）
☆魔法学校のお約束ってヤツか⁉
眼鏡っコならなお良かったのに……。

不定期連載中 GO！ GO！ミランダ先生

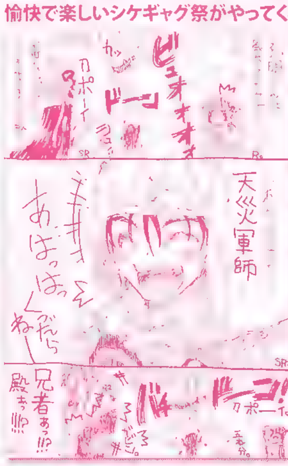
気付くといつの間にか連載になってた問題作、今月は鼻息荒く一挙掲載！一度見るとクセになるバカパンワールド、この疾走感を味わってみてよ、もう！



（愛媛県　バカハンさん）
方向性を選ばずに、常に風は風下に、水は下流に流れ続ける、ある種自然の摂理が詰まって……って、ミランダ先生の交友関係は国家レベルの大問題だと思います！

次号開催！ 戦慄のシケギャグ闘劇'06

さーて皆さんお待ちかね！　次号の大瀑布では、年に一度の大災厄……もとい、愉快で楽しいシケギャグ祭がやってくる！　読者投票でA級戦犯が決定する!!



（福岡県　皐月トミィさん）
☆いつもは真っ当な投稿者も、この時期になるとある種の熱病に憑かれてしまうのんかーっ⁉



（東京都　百地羊作さん）
☆体温の急激低下に備えて、読む際にはカイロを買っておくことをお勧めしちゃうぞう

A·Fro回覧板　先日の卓球世界大会、福原愛選手の動きは、どう見てもステキャン（or ロマキャン）しているように見えたのですが！　などという日常の中で思い付いたネタをズンドコ送れば、きっと君にもアフロ特製図書カードが当たるはずさ！　現行の[illegible]さん作画図書カードプレゼントは8月末発表分までなので、欲しい人は死ぬ気でハガキを送ってつかあさ[illegible]！

美の祭典
ゲルエロス村

今月はプチ拡大の大盤振る舞い！

「エロかっこかわきゅーと」なるボリュームあり過ぎ感を持って臨むセクシー一丁目、その名もゲル！ エロス！



（大阪府　アルルハイジさん）
..とこに売ってた服なのか
風通しかよさそうてはある



（愛媛県　蜂子さん）
セリフなとも気風かいいから、さわやか系のお色気死語 に映るんたよね



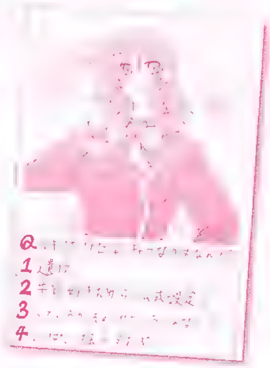
（北海道　砂漠の虎君）
やはり、娘たちのプロポーションはロース博士の趣味なのかーッ まあ、本人もスタイルいいし。



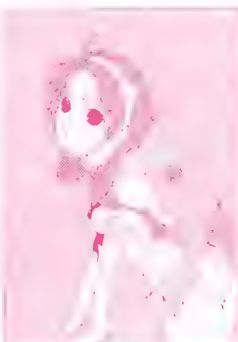
（東京都　須永雅貴さん）
直接的描写以外でのセクシーさを追い求めてつかあさい！ それがゲルエロスの生きる道



（神奈川県　公式さん）
をいをい、思わずハカキに連打ボタンか無いか探してしまったよ…誌面にも付いておらぬわ！



（群馬県　さま君）
果たして、少女の胸のウチは。答えはCMの後



（群馬県　弥七さん）
アイドルは見せてナンボ！ いいやさ魅せてナンボ！



（熊本県　オドマツラン君）
3月号から続くいろはの因縁…あえてゲルエロスに載せてみたり

ブリセル大作戦

男性キャラを強制的におにゃーのこに変えてしまうド素敵空間、それが「ブリセル大作戦」だという事実を覚えておくといいだろう。



（北海道　秋宮さん）
うっ！ ナチュラルにいい感じ
もはやハヤーを越えそうな勢いやて！



（宮城県　さるすべりさん）
衣装のワンポイントアレンジもアクセントになってて高ポイント

アーケードゲームのネタならどんと来い！　掲載作（入マークが付いた作品）には、図書カード進呈中！



次々号9月号の締め切りは……　6月19日（月）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

afro@arcadiamagazine.com

afro_cg@arcadiamagazine.com

長雨の中　物思いに耽るもよし
原稿を描くもよし

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!



同人誌的にも大きなイベントが無いこの季節。GWイベントで買った同人誌を読むもよし、夏コミに早めに備えるもよし。当館の通販で同人誌をお求めになるのも、きっと楽しいですよ!

案内人:レン・コイン(執事)&ハーネス・キハンヌ(メイド)
イラスト:オイコ　文:ぬのまる

今月のオススメ



あま～い気持ちと切ない愛しさのナイスブレンド!

ギャグ　シリアス　イラスト

ポップンミュージックシリーズ

インベーダーハウス

Honey Field

A5判　76P　オフセット　表紙カラー
600円分の無記名小為替＋送料200円分の切手＋宛名シール
〒062-0034　北海道札幌市豊平区西岡4条14丁目1番12号
前澤由佳



2～12Pのショート10本以上をギュッと詰め込んだ密度の濃い1冊。全般的にはスイートでほんわかした幸せテイストですが、その中にも隠し味的に酸味を効かせた青春的甘酸っぱい作品集です!

アイドルマスター

BREAK DOWN!

Happy Life

ギャグ　4コマ

B5判　20P　コピー　表紙カラー
300円分無記名小為替＋120円分切手＋宛名シール　または420円を郵便振替
popcandy　hotmail.comへ問い合わせ







SDキャラ化したアイドルたちが繰り広げるドタバタを描いています。ふにふにした絵柄と天然ボケ系のネタがベストマッチしたかわいらしい1冊ですわ。

ポップンミュージックシリーズ

ハートの磁石 瞳のナイフ

スカイ★ロード

ギャグ　シリアス　イラスト

B5判　84P　オフセット　表紙1色
送料込み850円分無記名小為替＋宛名シール
〒708-0861　岡山県津山市八出1080番地9
松永和恵







シャープペン画そのままが多く、全体のテイストもバラバラですが、そのラフさと全体的なボリュームの多さに、思いの熱さが感じられる作品集です

伝言板

★文通相手募集!

伝言板では同人誌やイベントの告知や、サークル会員・アンケート回答者・友人の募集などを掲載します(文章投稿のみ)。はがきか封書に、タイトル、100字以内の本文、公開可能な住所を明記して送ってください。メールでの投稿も受け付けております!

●アイテムの見方●

メイドの控え室　今月もご紹介する同人誌をやや少なめに掲載しております。来月辺りはGWイベント合わせ同人誌の投稿が期待できるのですけれど、その後は夏コミ直前、投稿数が少なくなります。「どうせ載らないだろうから」と投稿を控えておられた方がおいでなら、ぜひチャレンジしていただきたいですわ。よろしくお願いいたします。

制作者より:
サイバー家、ムツスミ、スギリエなど、ギャグやシリアスをいろいろ描きました。





ギルティギアシリーズ

Rock with You

etch

18禁　シリアス　ギャグ

B5判　36P　オフセット　表紙カラー
本代600円＋送料200円＝800円分の無記名小為替＋宛名シール
〒142-0043　東京都品川区二葉1-16-16
広瀬様方通販係

制作者より:
ソルがまだ聖騎士団にいたころの話。カイ×ソル。初の18禁本です。少々ギャグあり。







後輩団員のソルへの告白に動揺したカイは、酔ってソルに迫り……。激しいえっちシーンと甘々ラブな日常の落差がイイ感じですわ。カイはちょっと鬼畜?

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的に[illegible]ューマタイトルは受け付けません(ただし、アーケードで続編がでたりするものはO[illegible]集もOK。攻略本は特に歓迎します![illegible]項を記入したものと、見本誌一冊(返却はしません)を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

●本のタイトル ●判型 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル(複数存在する場合はメインを書いてください) ●本のPR文(40字以内で) ●サー[illegible] ●通販申し込み先 ●通販での価格(本の[illegible])と送金方法 ●本人の連絡先(名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも)

できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。

では、たくさんの投稿を待ってます!

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→dohjin@arcadiamagazine.com

締切
基本的に随時募集です。7月末に掲載を希望する人は6月20日(火)必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

どんな方法で印刷しますか?

印刷方法による同人誌の分類方法

同人誌の印刷方法も、最近ではさまざまな方法が増えています。今回は復習の意味も含め、みなさんにご紹介いたしましょう。



レン「ハーネスさん、この投稿者の手紙にある『オフデビュー』って何のことでしょう?」
ハーネス「えっ!?　えーとたぶんそれは、今までコピー誌ばかり作っていたけれど、オフセット本に初挑戦、ということではないのかしら。ええ、きっとそうですわ!」
レン「なるほど、さすがハーネスさん!　この機会に『コピー誌』とか『オフセット誌』とか、印刷方法による同人誌の種類も教えてください!」
ハーネス「ええ、おやすいご用ですわ!」

基本命名方法は「印刷方法」＋「誌」

●コピー誌
本文・表紙をコピー機で印刷し、ホッチキスなどで綴じた同人誌。普通は作者本人やサークルの仲間による手作りである。なお個人所有のパソコン用プリンターや、データ出力センターのレーザープリンターで印刷し、自分で綴じた同人誌も、便宜上「コピー誌」と呼ぶ場合がある。
★利点:イベントギリギリまで原稿製作に専念できる。少ページ・少部数の場合はあまり経費がかからない。手作りなので、表紙に窓を開けたりリボンで綴じたりといったさまざまな工夫ができる。
★欠点:印刷、特にカラーの美しさではオフセットに及ばない。

●オフセット誌
印刷所に依頼し、軽オフセット印刷機で印刷され、製本された同人誌。
★利点:表紙・本文ともに印刷が美しい。自分で製本するコピー誌では不可能な大ページ・大部数の同人誌も製作できる。また、部数を多く刷れば刷るほど、1冊当たりの経費は安くなる。
★欠点:印刷所に締め切りを設定される。少部数の場合、費用はコピー誌よりかかってしまう。

●オンデマンド印刷誌
印刷所に依頼し、業務用レーザープリンターなどで印刷され、製本された同人誌。
★利点:本文はオフセットと同等に美しい。自分で製本するコピー誌では不可能な大ページ・大部数の同人誌も製作できる。オフセット印刷より印刷にかかる時間も経費も少ない。
★欠点:表紙などのカラー印刷では、最高級のオフセット印刷に一歩劣る。印刷所に締め切りを設定される。費用はコピー誌よりは多くかかってしまう。

●CD-ROM
厳密には「印刷」ではないが、パソコンで製作した画像をCD-ROMに収めたもの。イラスト集などが多いが、普通のコマ割りマンガを収録したものもある。
★利点:フルカラーの作品を印刷物よりも大量・安価に提供できる。ページ数の調整が必要ない
★欠点:パソコンを持っていないと読めない(＝買ってもらえない)。通常のコマ割りマンガはパソコン画面では若干読みづらい。ただしこれらの欠点は、パソコンの低価格化・高性能化・大画面化によって克服されつつある



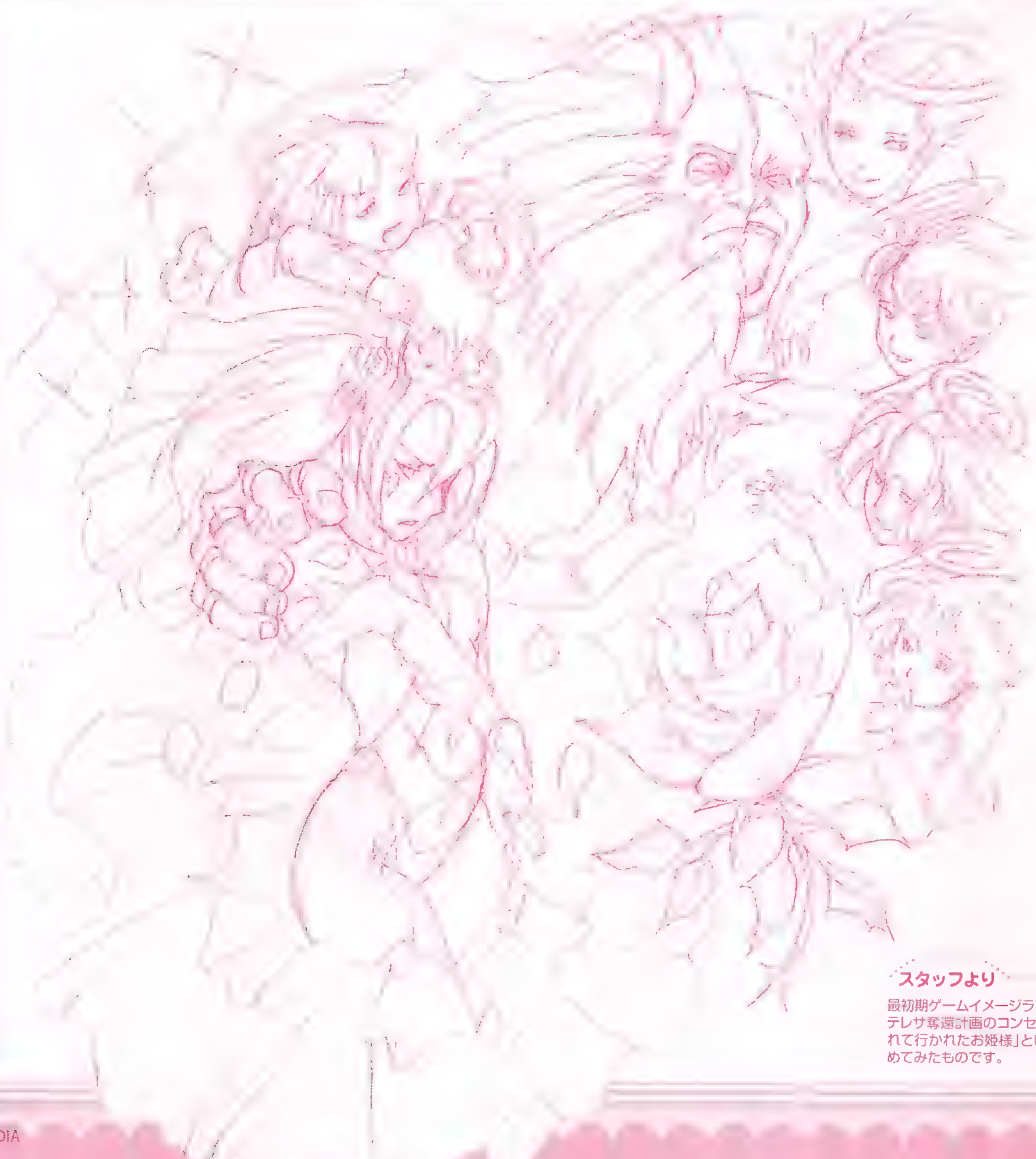
レン「あれ?　この『オフデビューです』って方の送ってくれた同人誌、コピー誌ですよ?」
ハーネス「はふっ!?　あらまあそれは、あれえーと?」
レン「えーっと、ネット上、つまりオンラインで作品を発表してきたけど、今回のコピー誌がオフライン初挑戦、って書いてあります」
ハーネス「あ!　そうです、オフラインデビューの略ですわ。わたくし、うっかりして……な、なんですその目は、決して知らなかったわけではございませんのよ!　いやマジでマジで!!」

母テレサ奪還のためロージ・フューチャーを打ち崩せ!

PinkSweets ピンクスウィーツ ～鋳薔薇それから～

設　定　資　料　集

今話題沸騰中のシューティング『ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～』の敵役であるロージ・フューチャーのイメージ画と、各ステージのボスのラフを一挙公開！　キャラクターの資料は最初期の資料といったお宝が満載なのでじっくりと楽しんでもらいたい。



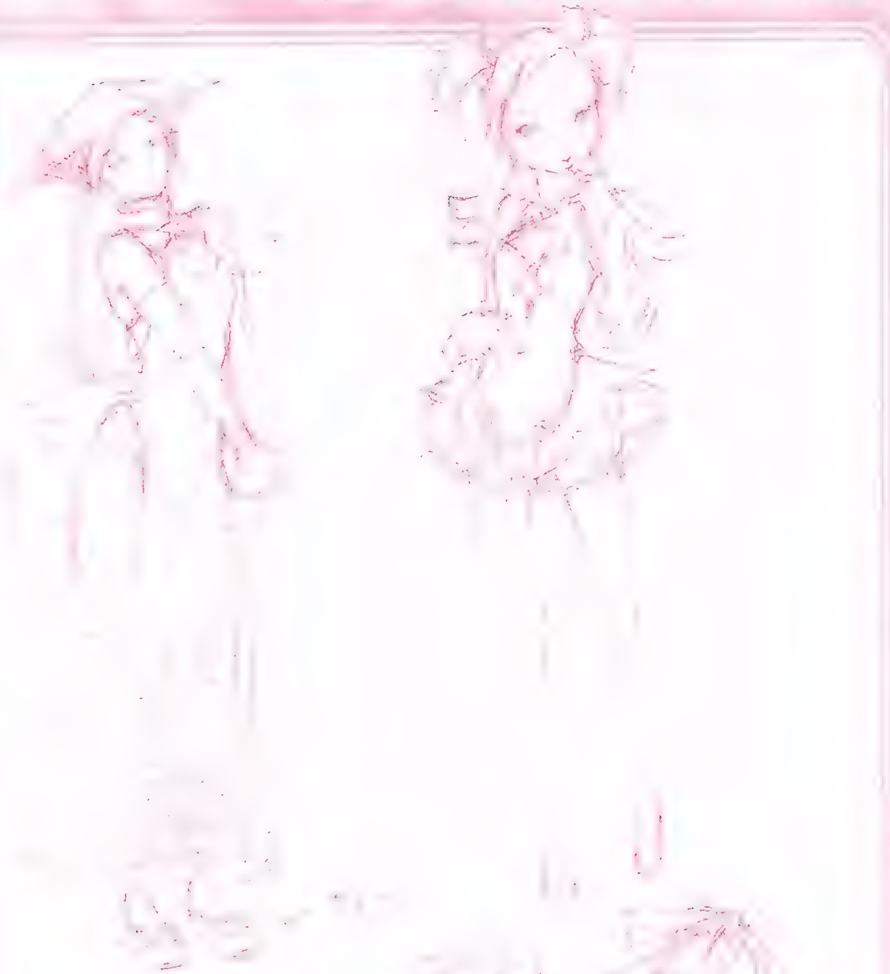
スタッフより

最初期ゲームイメージラフです。鋳薔薇の続きで、テレサ奪還計画のコンセプトです。「悪い魔王に連れて行かれたお姫様」といった感じで、ベタにまとめてみたものです。

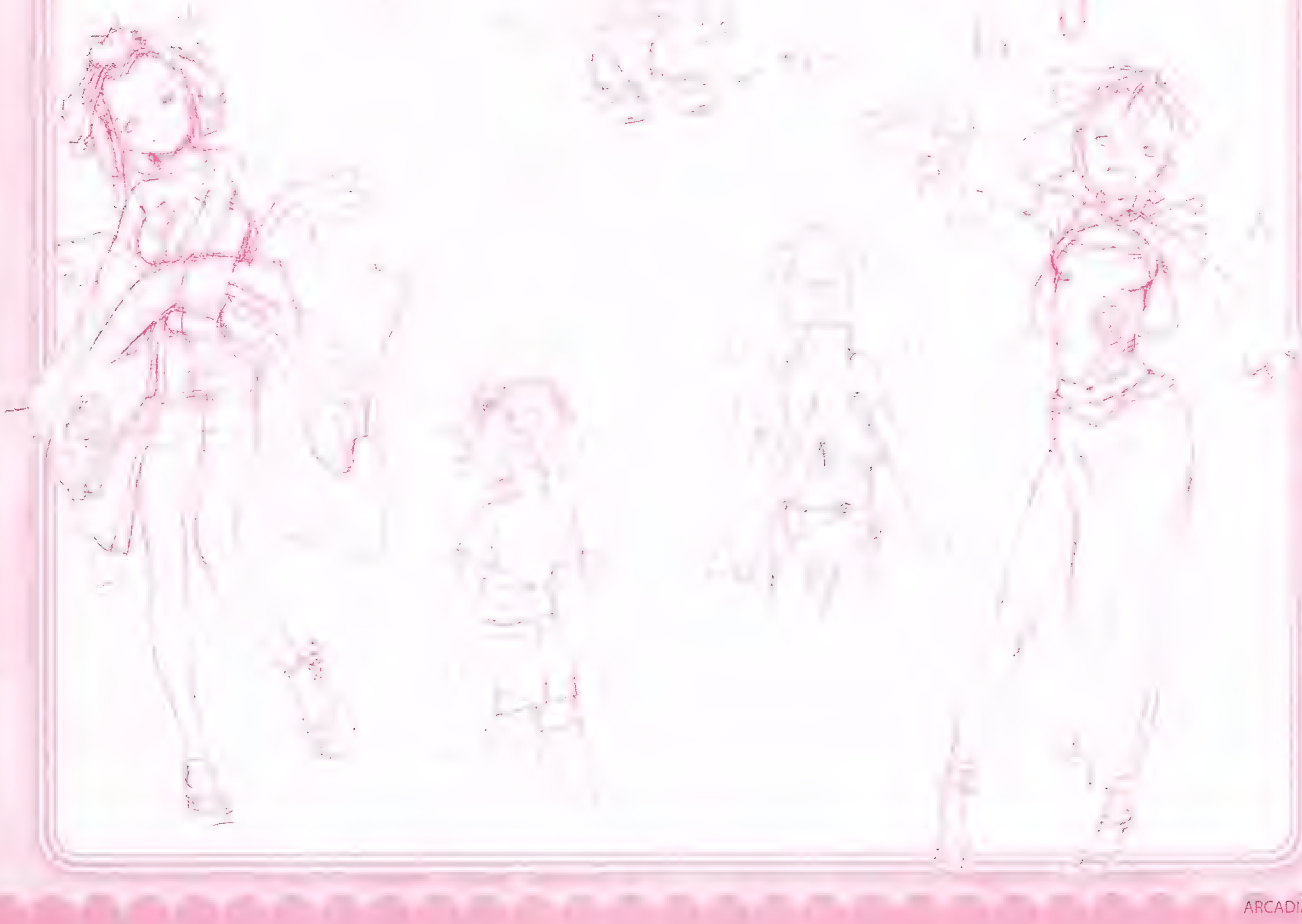
Rosy Future
ロージ・フューチャー
原案

スタッフより

キャラクターたたき台、バーンの侍女たちです。恥ずかしがりやの娘、元気な娘、勝気な娘、色っぽい感じの娘、というような特徴のイメージでまとめようとしている最初期のものです。民族衣装っぽい特徴づけをしていますが、この後、さまざまな紆余曲折を経て、最終的には同じチームということで統一された色で違うデザインという風になりました。







STAGE BOSS
ステージボス
原案

スタッフより

ブリキのオモチャがモチーフです。コンセプトとしては、「一見カワイイ外見ですが実はすごいテクノロジーが使われていて、強力で恐ろしい兵器がたくさん内臓されている」というものです。たまにはシンプルな外見の隙間から見えるゴチャゴチャしたメカもちょっと気にして見ていただけるとうれしい&ありがたいです。

ピンクスゥイーツ



一枚絵ラフ



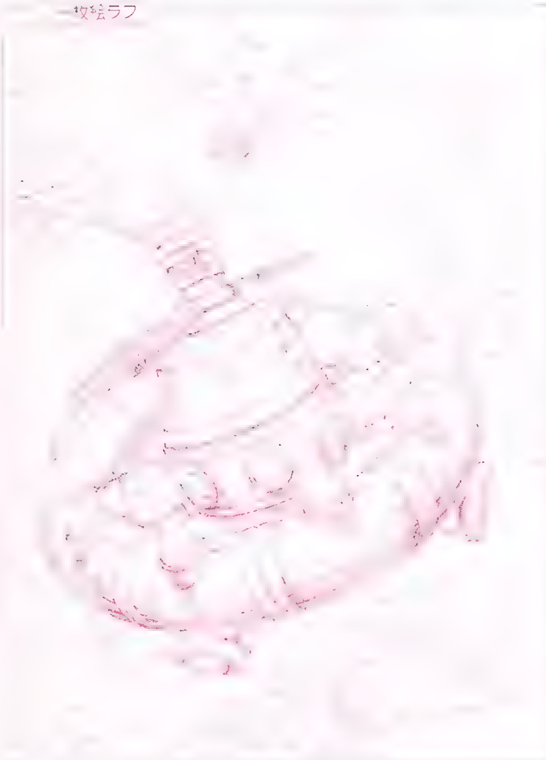
一枚絵ラフ



フリージア＝フリーダム



一枚絵ラフ



スーパー＝ノヴァ



ハーモニー＝ハミング



一枚絵ラフ



スクランブルエッグ

【Lv1】



【Lv2】



【Lv3】



【Lv4】



【Lv7】



【Lv5】



【Lv6】



スタッフより

スクランブルエッグデザインです。真ん中のロボがだんだん大きいメカに乗っていきます。最後には融合したようなカタチに。資料のブリキのオモチャの本を見ているときに、このメカの元になった三輪車にロボットが乗っているオモチャを見て衝撃を受けました。「ロボットが三輪車に乗っているだと!?」

ソシエ＝ソア

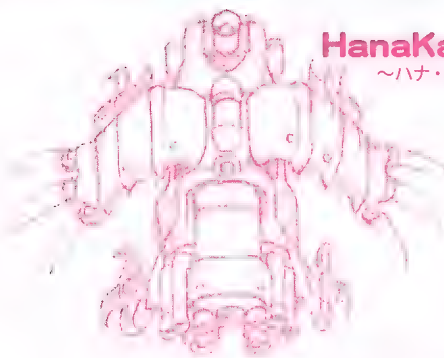


ユニ＝ユリシーズ





ミディ&メイディ機
Gloire de Midi & Meidi
〜クロワール・ドゥ・ミディ・アンド・メイディ〜



カスミ機
HanaKasumi改
〜ハナ・カスミ　かい〜



シャスタ機
Child of MountShasta
〜チャイルド　オブ　マウント・シャスタ〜



レース機
FrenchLace:S
〜フレンチ・レース：エス〜

スタッフより

自機イメージです。前回のボスが今回の自機ということで、「錆薔薇」においての、ボスの機体を壊さぬように小さくデフォルメしたようなカタチにしました。デザインは比較的すんなり出来たのですが、キャラクターの乗り方で紆余曲折ありました。どんな乗り方をしているかは、ゲーセンで確認してみてください。

アーケードゲームライブラリー



第12回　ジャングルでは猿も主役になれる

ドンキーコングJR.

（任天堂 1982年8月）

人気ゲームの要素は受け継がれ、そして次のヒットへとつながるという連鎖と継承がある。そのレールの通過点で生まれた新作はさまざまな楽しさを与えてくれた。任天堂の『ドンキーコング』のヒットで、ジャンプを活用するキャラクターアクションゲームの幅が広がり、各社が同タイプのゲームを投入していたが、その任天堂自身は『ドンキーコング』の大ヒット後、約1年ぶりの新作として1982年夏に続編『ドンキーコングJR.（ジュニア）』を発売した。

猿が主役で人間が悪役、この立場の逆転ともいえる設定は奇抜であり、大ヒット作の続編ということで注目され、全国そして全世界のゲーム場で稼働することとなった。

つるを伝って敵を避けて進め

本作の舞台設定はジャングルだ。前作の敵であったドンキーコングは今回は人間に捕らわれた「パパ」として登場する。前作で主役だったプレイヤーのヒゲオヤジに初めて「マリオ」の名が付けられたのがこの『ドンキーコングJR.』である。その宿敵マリオに捕らわれたパパを助けようと今回の主役である「ジュニア」が立ち上がった。ゲームは前作同様4面構成になっている。

操作には4方向レバーを使い、ボタンでジャンプを行なう。つるをつかんだ状態では上下で昇降となる。つるを2本つかめば高速で上昇が可能で、つるを1本つかめば高速での下降が可能だ。そのため細かくつるを移動するのがポイントである。つるは敵であるスナップジョーの移動経路でもあるため注意が必要だ。画面上部でマリオがムチでしばいて飛び出してくる青スナップジョーは一方通行で下りてきて、赤スナップジョーはつるを上下してうろつく。前作のタルと火の玉のような性質である。画面上にあるフルーツは触れると落下させることができ、敵を直撃すれば倒せてボーナス点が入る。基本的に敵を避けていくゲームだが、フルーツ攻撃とクリアボーナスのみで得点差が付くため、高得点狙いならば確実に敵を倒しながら進みたいところだ。

それでは各面を簡単に解説していこう。1面は実際には複数のルートがあるが、左下からつるを昇り、4本目のつるで途中の島に降りよう。その後ジャンプで右の島へ移動し、後は敵を避けながらゴールを目指す。ジャンプ距離を把握しきれないと落下してミスとなるので注意しよう。

2面は移動する浮島とつるが出てくる面となっている。連続ジャンプで右へ移動し、中段では伸び縮みするロープと浮島をタイミングよく移動する。上段ではトリが飛んでくるため、途中で折り返してくるときの高度を見極めるのがポイント。

3面は輪状になった床を回ったり落ちてくる赤青2種類のスパークをかわす。この面はタイミング勝負なので、敵の動きを見切るのがポイントだ。

4面は鎖にぶら下がった鍵をすべて上部まで押し上げる面。ジグザグに飛んでくるカラス風の敵（ニットピッカー）は規則的に動くので動きを読み、フルーツで倒して得点を稼ぎたい。クライマックスであるはずの最終面が一番簡単に感じるのは前作同様である。

4面をクリアすれば無事パパを助けてマリオは蹴飛ばされてめでたしめでたしとなる……はずだが、その後なぜかまたパパは捕まって2周目が始まる。

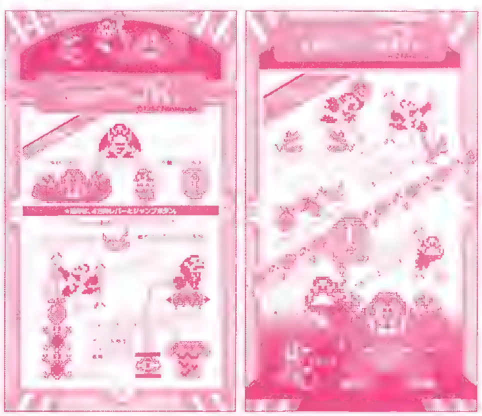
国内では主に任天堂製の茶色いテーブル筐体を多くみかけた。基本的にドンキーコングと同じZ80系のハードウェアのため、構成や表示能力は同等である。これらのゲームは「ピチャピチャ」と聞こえるような音源が印象的である。

基本画面



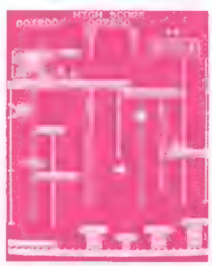
4方向レバーでジュニアを操作し、敵をかわしながらジャンプと昇降で移動し、上段の鍵の位置までたどりつけばクリアとなる。ジュニアが全部やられるとゲームオーバー

インストラクションカード



プレイ方法が書かれた2枚のインストカード。ゲームのポイントがイラスト入りで書かれている。ただ基本的な操作に関してのみで、ゲームを実際にやらないと分からない部分が多い。

攻略のポイント



基本的にはフルーツの真下にいる敵はフルーツ落としで倒せる。つるを下りている敵だけでなく横移動している鳥などもタイミングを合わせれば攻撃可能だ。



4面のカギは2個同時に持ち上げることが可能だ。敵が増えないうちにまずは2個片付ける。クリアだけを目指すなら速攻が基本。

猿ゲーと物真似の連鎖

ヒット作が出れば似たようなゲームが登場し、次のヒットを狙うという風潮はゲームに限らずどんな業界でも存在し、それを「すごい応用」と評価されたり、ときには「コピー」だとして紛争になることもある。もちろんそれは個々の事例で全く異なるものなので単純に割り切れるものではないが、その時代で似たような製品が多いことはそれが「流行」であり、市場で行なわれる競争の一種であったということなのだろう。そしてその勝者がヒットという足跡を歴史に残すのだ。

初代『ドンキーコング』は任天堂と池上通信機が共同開発を行ない、任天堂レジャーシステムが販売したものだが、『ドンキーコングJR.』はそれを元に任天堂が単独で開発したものであったとされる。細かな問題への言及は割愛するが、アーケードゲームの黎明期にはゲームメーカーはさまざまな電子メーカーと協力しながらヒット作を考え、ゲームメーカーも多くの技術を学び、それを活用していったという出来事がいくつもある。

ゲームは次々と生まれ、そして受け継がれる。数々のヒット要素や技術の継承を「猿真似」と呼ぶ者もいるかもしれないが、その継承の中で生まれた作品たちから、今回のジュニアのように時代の主役となっていった作品が多く生まれているのである。

ゲームの系譜

『ドンキーコングJR.』の残したもの

『ドンキーコング』シリーズは翌83年に発売された『ドンキーコング3』まで業務用として開発されたが、その後任天堂が業務用から撤退したことで長い間活躍の舞台をファミコンなど家庭用ゲーム機に移していた。そして、国内では約20年のブランクを経て、任天堂の協力によりナムコが開発したレーシングゲーム『マリオカートGP』が2005年登場。実に久しぶりにゲームセンターで活躍する彼らの姿を見ることができたのである。



■参考資料

「ゲームマシン」1981-1987年
（アミューズメント通信社）
「アミューズメント産業」1982年
（アミューズメント産業出版）
「オールドゲームの世界」シリーズ
（流線堂）
「究極ビデオゲームリスト2003」
（AMPグループアマチュアライン）

募集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部「AGLコーナー」まで

（お知らせ）
AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などの ・データベース制作の実績を持つ研究機 プのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。

Video Game Music Laboratory

New Release

THE IDOLM@STER MASTERPIECE05



さまざまなパターンの楽曲が楽しめるとあって、ファンの間でも人気の高い「MASTERPIECE」シリーズの第5弾がついに発売となった。

今回は3組のユニットが唄う「蒼い鳥」、「First Stage」、「Here we go!!」のM@STER VERSIONやオリジナルカラオケが収録されているぞ。また、9人が唄う「THE IDOLM@STER (M@STER VERSION -REMIX-)」も注目だ。加えて、ゲームで使用されているBGMも聴くことができるのでゲームファンも納得の出来といえるだろう。また、ボーナストラックでは9人によるおなじみのスペシャルトークが収録されているので聴き応え抜群だぞ。

初回盤は透明カートンBOX仕様となっているので、欲しい人はお早めにどうぞ。

■収録曲（全12曲）
「蒼い鳥（M@STER VERSION）」
（歌：如月千早・三浦あずさ・秋月律子）
「First Stage（M@STER VERSION）」
（歌：萩原雪歩・菊地真・双海亜美/真美）
「Here we go!!（M@STER VERSION）」
（歌：水瀬伊織・天海春香・高槻やよい）
「蒼い鳥（M@STER VERSION）」
＜オリジナル・カラオケ＞
「First Stage（M@STER VERSION）」
＜オリジナル・カラオケ＞
「Here we go!!（M@STER VERSION）」
＜オリジナル・カラオケ＞
「THE IDOLM@STER BGM「debut」MAIN BGM～MORNING～THINKING～APPEAL」
「THE IDOLM@STER BGM「memories」ENERGY～BRIGHT～TOWN～TENDER～PAINFUL」
ほか

ドラマCD アイドルマスター Scene.05 EXTRA STAGE 1



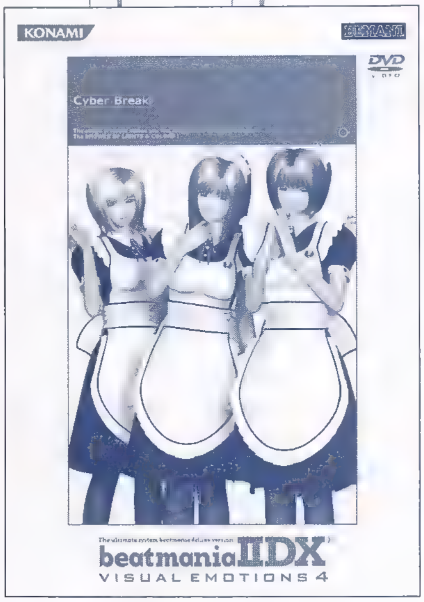
「アイドルマスター」のドラマCDも早くも第5弾「EXTRA STAGE」と銘打たれた今作は、「一日署長編」&「温泉編」の二編構成となっているぞ。

とある警察署で一日署長を務めることになった春香と律子。二人はパトロール中に銀行強盗の姿を目撃する。実はこの銀行強盗、怪盗ドラマを撮影中のあずさ、やよい、伊織の三人。なんとこちらのドラマ撮影班も、取り囲む警察官を別の撮影班だと思い込み撮影を再開。お互いに思い違いをしたままにらみ合いが幕を開け……といった展開を見せる「一日署長編」に加え、芸能界の大御所に対してみんなやりたい放題の「温泉編」が収録された爆笑必至な作品に仕上がっているぞ。

婦警さんの衣裳を身にまとった春香と律子が描かれたジャケットだけでもファンならば「買い」だ！

■収録曲
～一日署長編～
「事件は現場で起きてます！」
「交渉には気をつけろ」
「容疑者・浜野健次郎」
「どうして監督が逮捕なんだ!?」
～温泉編～
「温泉街だよ、全員集合！」
「露天風呂でちょっとだけよ～」
「無礼講、いってみよー！」
「最後までだめだこりゃ！」

「BONUS TRACK」



beatmaniaⅡDX VISUAL EMOTIONS 4

発売元:コナミデジタルエンタテインメント/KD126/on sale!/価格:3,990円(税込)

家庭用の新作『ⅡDX RED』も登場し、さらなる盛り上がりを見せる『beatmaniaⅡDX』シリーズ。その音楽と映像を同時に楽しむことができる『beatmaniaⅡDX VISUAL EMOTIONS』の最新作が登場となった。

このDVDにはアーケード版最新作『DistorteD』からのクリップ1曲、ボーナストラック2曲を含めた、全35曲のヴィジュアルクリップが収録されているぞ。普段ゲームをプレイしていても、オブジェの認識に気を取られることが多く、じっくりとムービーを鑑賞する機会が少ないので、ファンにはたまらない商品といえるだろう。今回は「Cyber Break」というコンセプトのもとに制作されているとのことで、DVDメニューやミュージックリストも凝った作りとなっている。『DistorteD』や家庭用『ⅡDX RED』をプレイして疲れたときは、ぜひこのDVDでミュージッククリップを鑑賞して一息付くといいだろう。

なお、コナミスタイル(http://www.konamistyle.jp/)での専売となるので注意しよう。

■収録曲(全35曲)
「MOON RACE」 ELEKTEL
「I am」 有沢みはる from BeForU
「Les filles balancent」 Orange Lounge
「ピアノ協奏曲第1番"蠍火"」 virkato
「Boundary」 SPARKER
「FESTA DO SOL」 Mt.Circle
「POODLE」 Y&Co.
「Xepher」 Tatsh
「月光」 Tatsh feat. 星野奏子
「AGEHA」 Ryu☆
「pandora」 dj TAKA feat.Tomomi
「Quickening」 dj TAKA
「Small clone」 Yu Takami
「TRIBAL MASTER」 NAPAKICK
「DIVE ～INTO YOUR HEART～」 NAOKI feat.PAULA TERRY
「iFUTURELIST」 AKIRA YAMAOKA
「double thrash」 414
「Get'em up to R.A.V.E.」 Disconation
「Little Little Princess」 SHRINE 418
「vault of heaven」 Mr.T
「オレはビートマニア!お前は何マニア?」 DANCE☆MAN
「Close my Eyes for Me」 D-crew feat.DENNIS GUNN (DJ Yoshitaka SCRATCHING)
「Don't be afraid myself」 platoniX with ray.D
「Wonder Bullfighter」 Twin AmadeuS
「RED ZONE」 Tatsh&NAOKI
「ALIEN TEMPLE」 PINK PONG
「Don't forget」 中山結衣
ほか

Column

レーベル再編　サイトロンは何処へ?

いきなり極端な話ですが、昔は発売されたVGMサントラの9割近くがサイトロン発売だった時代がありました。VGMアルバムの老舗であり、質・量ともにこの世界を牽引してきたサイトロン失くしては、VGM文化の発展もあり得なかったことでしょう。筆者も最近は仕事でサイトロンに出入りするようになっていたりして、お世話になりまくり……だったのですが、3月に驚くべきニュースが飛び込んできました。

ご存知の方も多いと思いますが、サイトロンは4月からハピネット社に吸収され、同社の音楽企画部として運営されています。ハピネットはバンダイグループに属する大手流通企業で、ハピネット・ピクチャーズという映像ソフトを取り扱う子会社も存在していたため、初めはここに吸収されるのかと思いきや、意外にも本社の一部門として再スタートを切る形になったようです。

そして気になるのは、伝統ある「サイトロン」の名前はどうなるのか? これは、レーベル名としてそのまま存続するとのこと。"レジェンドスタッフ"も引き続き今までのシリーズを担当するという話ですので、まずは一安心といったところでしょうか。

さて、この動きをVGMファンはどう見るか?

ここでの注目点はハピネットがバンダイの子会社であり、既に報じられている「バンダイナムコホールディングス」の設立により、ナムコがグループ企業になったという側面でしょう。筆者の希望的観測ですが、今まで以上にナムコ作品のサントラ化が積極化する可能性が増え、さまざまな会社・レーベルから発売されているナムコ作品が一本化される……と予想するのは楽観的過ぎますかね?

あえて危惧するならば、同グループ企業であることを懸念して、今まで門戸を開いていたメーカーがサイトロン離れを起こす可能性も持っているという点です(サラっと書いてますが筆者の個人的心配なのでご了承ください)。

時系列を振り返ると、サイトロンは多くの再編を経て進んできたレーベルでした。GMOレーベル(アルファレコード社)からの独立、ポニーキャニオンをベースとしたマルチメディアレーベル(サイトロン&アート社)となり、さらに自前のスタジオを構えて独立企業(サイトロン・デジタルコンテンツ社)に移行しました。その後ソニー・ミュージックエンタテインメント社と販売委託契約を結ぶ形でアルバムをリリースしていましたが、ハピネットの資本参加による子会社化を経て、今回の吸収劇を迎えます。

2005年にはスタッフの半数近くがサイトロンを離れ、TYOグループの子会社として5pb.社が設立されたという事件も起こっています。それまでサイトロンから発売されていた『メモオフ』シリーズや声優系の作品の多くは、この5pb.社が引き継いでいるのも事実。サントラ化困難と思われた『ダービーオーナーズクラブ』を発表するなど、元サイトロンスタッフの手腕侮り難し、といったところでしょうか。

果たして、この一連の動きがVGMファンにとって良い方向に転がるかどうか? 筆者も慎重に見守りたいと思います。



サイトロンが運営していた「webcity」はハピネットの元でも今まで通りアクセスすることが可能だ。(http://www.webcity.jp/ds/)

猛者通信 ドス龍

DOS5本目 ドキッ！ バンカラだらけの日記大会

それすなわち「豆腐にタフガイ」。響きこそデジャヴを感じつつも何もかもが違う俺たちジ☆ダップセが繰り広げる失笑連載、これはゲーセンバラエティのシステム大革命やー！

文：ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画：天野シロ
撮影：まさ、ケソ、ブニョ、雪岡 直樹（Studio T）

登場人物とか



まさ
得意な物まねは「アーバンチャンピオン」での警察が来たときに知らん振りをするモーション。初代ナッシュステージVGMのハミングも得意技。



ケソ
油断するとアリスゲームに巻き込まれる珍奇な運命の持ち主。フェインティアはツンデレ説を唱えては無言の迫害を受け続けるキャンプ野郎。



ブニョ
アルカディア編集部きってのサッカーBOY。ワールドカップイヤーである今年は、より熾烈にダップセの原稿を取り立てていくべく発奮する。

EPISODE : 01

ジュピターゴーストを追え

Who am I?

～4月某日・アルカデ編集部にて～

まさ　聞くかね君。今年のゴールデンウィーク、柵太郎でさえナメリケのE3に行くというのに、我々ときたら、むしろこの諦念。

ケソ　ク、クヤシーッ！　いつも通りの仕事三昧じゃないですか！

ブニョ　あれ？　でもトリスターは「今年の社員旅行はE3だ」みたいなこと言ってなかった？

まさ　フェフェフェフェ。寝言は寝てセイ、というところさね。我らはE3どころか、近所の健康ランドにすら行けない、という有様じゃよ。

ケソ　チェッ！　しけてやがらあ。

ブニョ　でも、ゴールデンウィークにはいろいろとイベントがあるじゃない。闘劇'06もあるしさ。

まさ　ナールM。考えようによっては、国内残留こそが勝ち組といえるのではないかねはいパーン！（早口かつ高速で膝をたたきながら）

ブニョ　ならば今回の猛者は、おそらく充実するであろう我々のゴールデンウィークを日記に記してみるという企画はどうですか？

ケソ　む。それを見て、サクテルなどが「E3なんかに行かなきゃよかったワン！」と歯噛みするわけだな。

ブニョ　それじゃぁ各自、ゴールデンウィークの出来事を日記に書いといてよ。毎日ね。それをそのまま記事にするからさ。

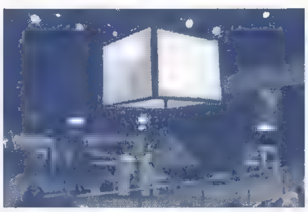
まさ　しかし、我々のセレブソな生活を赤裸々に公開してもいいものかね？　読者ール子爵が焼きもちを焼きやしないか心配さね。

ケソ　ミートゥー。

ブニョ　それは取り越し苦労というものです。

まさ　ならば今回の猛者は「黄金週間日記計画」でいくか。ゆめゆめ油断めさらぬようにな。

ケソ　イエスアイ胴！



全体的にヤバイ香りがする我らのゴールデンウィーク！　でも闘劇があるから盛り上がりは必至!?　ボウー！

ブニョ'S 秘密日記

4月29日
28日から24時間プレイ可能ゲーセンで『WCCF』。始発で帰り中、友人に拉致られそのまま貫徹状態で潮干狩りへ。

4月30日
『WCCF』の朝練に行く。なんと、20クレジット中4枚もレアカードを引いてしまう。全部持ってるカードだったが、ツキ過ぎて怖いのでその後は家で大人しくしてました。

5月1日
世間ではゴールデンウィークですが、我々はもちろん仕事。『ドルアーガ オンライン』の取材のためにバンナムへ。ちくわのカードを借りてプレイしたら、普段はあまり出ない隕鉄というレアアイテムを2個もゲット。他人のカードだと引きがいいのは何故。

5月2日
闘劇準備のために有明に。その帰り、『WCCF』をプレイする。すると10クレくらいでレアのベルカンプを引く。隣でプレイしていたまこーるが物欲しそうな顔をしていたので、彼が引いたネスタと交換する。ちなみに、これでネスタは3枚目ですが何か？

5月3日
今日から闘劇。ドラマがあったか

いつもと瓦ZEALでニヤピクなまさの日常

4月29日
記事作成用に『ドルアーガ オンライン』で、ひたすら財宝と試練を回す日が続いている。試練はほぼ把握できたので財宝のデータ取りが中心。どうしても出ない赤があるのが気になりつつも、気分転換に神魔を連続プレイ。苦労の末にメインワルで奇跡を紡ぐ。無駄にダウンを奪われないことが最大のポイントという結論に達した（永遠剣つぶされが最悪）。話題の速度重視も試したが、慣れてないせいかイマイチ振るわず。10回ほどかかるも、3P以外は称号取れたのでオルラィ（巻）。サブゼオは初回で紡げた。いやぁ、ゼオ堅えなあ。

4月30日
とある単行本の締め切りが迫っている。猛烈にマップを作成しつつ切り出しまくる。

5月1日
"強敵"と書いて"とも"と読むように、"空"と書いて"ゼオ"と読む。今日はラ・ケウだ♪（特大）。というわけで冷却念動装甲分断回転刃を6本取る。だが、これはゼオ使いとして極めて少ない数字だろう。その立役者がしこたまストックしておいたグレイプニル。熱砂だけで素材がそろうのがグッド！（中）　おかげでガトリング×2は2本で済んだ。アルカデ→オーラのボディランカッ

ケソール高校日記部

4月29日
タイ米をはたいて購入したハイデフTVにXbox360を接続。それを隣人のマウントニ田に見せびらかす。「どうだい、この美しさ。やっぱりハイデフでしょ。ドゥフフ」と知った風な口をきいていたら、マウントが一言。「これ、ハイデフ接続じゃなくてビデオ接続のままになってるぞ」……僕の目は腐ってるようです。

4月30日
近所のコンビニの前につながれていたスピッツを撫でようとしたら全力でほえられる。『GCB』でやっと黒い三連星がそろう。キャポー。

5月1日
プラボ中野に『機動戦士ガンダム 戦場の絆』のロケテに行く。以前のバージョンよりもさまざまなポインツがブラッシュアップされており、特にインカムの実装はかなり熱い。あと、選択できるパイロットが全員野郎で、女っ気まったく無しの点がかなり熱い。

5月2日
地下鉄の中で「裏磐梯猫魔ホテル」の広告を見る。何かいろいろなフェチやマニアや業界が交ざったスゴイ名前だと思った。行きたし。

5月3日
闘劇一日目。『北斗の拳』の解説には千葉繁先生に来てほしかった。

らかもしれないが、『バーチャ』もまだまだ面白く見れました。

5月4日

今日も闘劇。かつて編集部に在籍したアールが来場してたので、捕まえて無駄話をしました。またこの日、闘劇のチケット売り場に闘劇事務局の山本さんの妹さん（美人）が居ることを教えられる。顔を見に近くまで寄っていき、怪しまれる。

5月5日

もちろん闘劇。三日間通じて感じたことは、やはり達人のプレイはこれ以上ないほど面白い。でもオイラには到底まねできません。

5月6日

サッカー仲間とFC東京の応援に味の素スタジアムへ行く。その後は『WCCF』をプレイ。レアは出ず。

5月7日

いつものゲーセンで『麻雀格闘倶楽部5』をプレイ。1位でオーブをゲットしたが、お腹がすいたのでコンティニューしないで帰宅。



結局、持っていないレアは一枚も出ませんでした。ションボリ。

ぺも楽々。ていうかジェムやらの消費を考えるとやっぱ冷～（中略）～刃の方がローコストか。残りはムー頭と四念筒に回す。

5月2日

今日も猛烈なマップ作成と財宝攻勢。GWはほとんどこの二つしかしていねい気がする。財宝は全赤が判明し、やっと肩の荷が下りた。ノーコン系確認用にカースアロー＋デーモンフードの自虐装備を用意したが、ただの変態っぽいのでソロ時しか使わなかった。

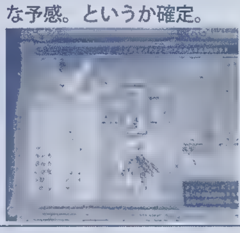
5月3日

やっとマップ作成が終わる。今度はマップの割付作業に入らなくてはならない。約160ページ。1Pあたりの手間はそれほどでもないが、単純に量がすさまじい。

財宝と試練は最終確認を何点か。ふと気付くと、メインはカンスト後のほうがプレイ回数が多くなっていた。ひぃ～。肥大する倉庫整理を兼ねて賢者の石を四つ作ったら称号ゲット。所持した状態で読み込ませないとダメなことを知る。

5月4～6日

ひたすら割付。今度は……という感じで5月いっぱいが終わりそうな予感。というか確定。



グリズルヘルム欲しさ（のみ）でギルを始めてみるかぁ、と思い始めている今日このごろ。

5月4日

闘劇二日目。『KOF』の決勝ラウンド、ベスト4進出を決めた台湾の許元章君が、バックヤードで本当にうれしそうに喜んでた。言葉も分からないし国籍も違うけど、その気持ちには無条件に共感できる。うん。

5月5日

闘劇三日目。会場のディファ有明に一番近い駅は「有明テニスの森駅」というのですが、パスネット（首都圏で使える電車乗車カード）では「有明テニ森」と略されてました。テニプリみたいDA！

5月6日

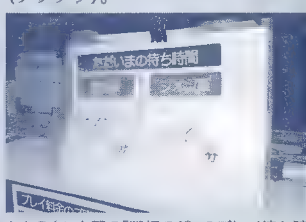
映画「富・病・君」を観に行った。マジモンのエディ・ゴルドが出てて、恐れおののく。

5月7日

E3で発表されたPS3の値段を聞いてしっこ漏らふ。ごっついのう～（ブクブク）。



一番遠出した場所は闘劇会場（有明）でした。ちなみに撮影したのはブニョ。



ちなみに、中野の「戦場の絆」のプレイ待ち時間。どいつもこいつもGM!　GM!　GM!

EPISODE：02

戦い終わって　～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

まさ　とまあ、このような案配にグググググゥーレイトォ！　に仕上がったゴールデンウィークだったがね。

ケソ　いやあ、ははは。ちょっと頑張り過ぎちゃったかな。

ブニョ　僕も人のことは言えないんですけどね。このショボさは問題でしょ。一番遠出した場所って……。

ケソ　有明。

ブニョ　木更津の海岸。

まさ　バン・ナムの未来研（横浜）。

ブニョ　遠出っていうか、ほとんど日常の行動範囲じゃないですか！

ケソ　何だい無いだい！　こんなに全力で生きてるのにさ！

まさ　サクタゥルーのにやつく顔が目に浮かぶわい。

ブニョ　しょうがないな～。夏休みこそは、このションボリ日記を覆すべく、デカイことやってくださいよ。

まさ　まあ待たれよ。イベントに参加したり旅行に出かけて遠出するのもいいが、生活の中心にゲームを据えた日々を送ること。これすなわちゲーマーとしての幸せといえないかね、あぁん？

ブニョ　うーん、まあ、そう言われてみればそうかもしれないけどね。

ケソ　そのたうり！　我らのこの軌跡は、絶望じゃなくて明日のマニフェスツよ。

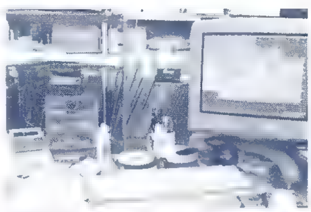
ブニョ　……そうですね。旅行にも行かずに、ゴールデンウィーク中もちゃんと原稿書いててくれたと思えば、立派なことですよね。

まさ　フェフェフェ。ライティングの計画だけは頭の中にバッチリさな。

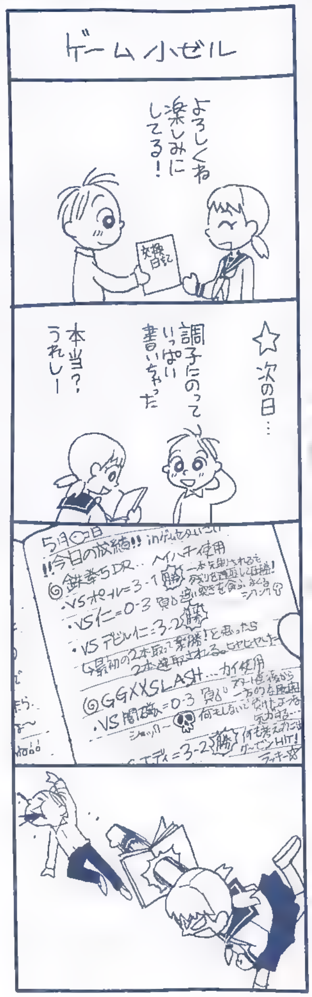
ケソ　あのそのっ、ニュートロンジャマーの影響でPCが調子悪くてニントモカントモ。

ブニョ　……結局、ずっと家に居たっていうのに、一行も原稿書いてないんですね。あんたたちって人はーッ！

ダップセ　シーマシェーン。（続く）



結局振り返ってみると、編集部に居た時間が長くショボクレ素敵な例年通りの黄金週間であった。来年こそは……。（写真はブニョのデスク）



月刊★うろ覚絵

持ち回り制のうろ覚ぼ絵。今月はケソ～ル獄長が生贄に！　ちなみに、先月のブニョうろおぼ絵の答えは「タイガーアッパーカット」でした。



何か、いろんなものが交じり合ってたり足りない気が駿河！　分かった人はアンケートハガキなどで答えよう！　何か当たるYO。

猛者っ子通信

うろ覚絵の答えや、ジ☆ダップセにやらせたいことは以下の宛先まで。住所氏名もお忘れなく。はがきが採用された人には、何かダップセからプレゼントがありますよ。お楽しみに。

◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　月刊アルカディア編集部
猛者通信ドス組係

◎もしくは電子メールにて
mosa@arcadiamagazine.com

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

Jun. 2006

じめ～っとした季節がついに今年もやってきます。今月は祝日も無く貴重な休日。それをイベント参加に使ってみてはいかがかな？　雨だからって引きこもらずにイベントに足を運んでみよう。

※イベントの内容、日時は、お店の都合により予告なく変更される場合があります。ご了承ください。

北海道・東北



北海道

★スガイディノス帯広
帯広市白樺16条西2丁目　☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm

6/10	19:30	ビートマニアIIDX13 大会
6/24	19:30	パニックパーク 大会

※詳細はHPを参照

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂宇土城堀143

6/3	13:00	WCCF 大会(15歳未満限定)
6/4	13:00	ラブ&ベリー 公式大会
6/10	14:00	アヴァロンの鍵 弐 大会
6/11	13:00	ムシキング 公式大会
6/17	20:00	WCCF 大会
6/24	20:00	ベースボールヒーローズ 大会
6/18	13:00	ラブ&ベリー 公式大会
6/25	13:00	ムシキング 公式大会

関東



茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3　☎028-636-3100
http://makiap.haru.gs/

6/10	22:00	鉄拳5 DR 大会
6/17	22:00	KOF'02 大会

★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1　☎0299-22-6758

6/3	18:00	GGXX SLASH 大会
6/17	18:00	GGXX SLASH 2on2 大会

※参加費1人100円。当日受付のみ

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21　☎028-636-3100
http://id18.fm-p.jp/26/hisuicup/

6/3	17:00	鉄拳5 DR 大会
6/4	17:00	MBAC ランダム 2on2 大会
6/10	17:00	MBAC 大会
6/11	17:00	ガンダムSEED 2on2 大会
6/17	17:00	MBAC 2on2 大会
6/18	17:00	キン肉マン 大会
6/24	17:00	KOFXI 大会
6/25	14:00	アヴァロンの鍵 弐 大会 ◆参加費500円。デッキフリー

※指定がある大会以外は参加費1人100円

群馬県

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1593　☎0276-88-7510

6/4	15:00	北斗の拳 大会
6/4	18:00	ストIII3rd 大会
6/18	15:00	MBAC 大会
6/18	18:00	GGXX SLASH 大会
6/25	15:00	モンスターゲート 大会 ◆ワールドバトルオフライン

埼玉県

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2　☎0120-010-267

6/2	21:00	鉄拳5 DR 大会
6/17	10:00～24:00	麻雀格闘倶楽部5 大会

★埼玉POPY
さいたま市岩槻区城町1-7-43　☎048-757-0994
http://www.popy.tv/saitama/

6/3	20:00	VF4 FT ランバト
6/4	15:00	GGXX SLASH 3on3 大会
6/10	22:00	鉄拳5 DR 3on3 大会
6/11	15:00	KOF'98&'02 3on3 大会
6/17	20:00	VF4 FT3on3 大会
6/18	17:00	ソウルキャリバーIII ランバト
6/24	22:00	鉄拳5 DR 3on3 大会
6/25	12:00	ストIII3rd 3on3 大会

※参加費1人100円。当日受付のみ

Event Pick Up !

集めて強くなれ！　トレーディングカードゲーム特集！

最近、新作が続々と登場してきていて、今もっとも熱いジャンルと言っても過言ではないであろうトレーディングカードゲーム。今回はそんなトレーディングカードゲームのイベントをピックアップ！　多彩なカードを使い分け、優勝を目指してみよう！

トレーディングカードゲームイベントリスト

ゲームタイトル	開催日	開催店舗
三国志大戦2	6/3（土）	チャレンジャー関大前店
WCCF（15歳未満限定）	6/3（土）	ネオジオボウル 仙台名取店
アヴァロンの鍵 弐	6/4（日）	ネオアミューズメントスペース a-cho
三国志大戦2	6/4（日）	チャレンジャー関大前店
アヴァロンの鍵 弐	6/10（土）	ネオジオボウル 仙台名取店
三国志大戦	6/10（土）	アミューズメントジャングルクラブ堅田店
ベースボールヒーローズ	6/14（水）	ゲームプラザ OKA III
WCCF	6/17（土）	ネオジオボウル 仙台名取店
WCCF	6/17（土）	ダカーポ
ガンダム0079カードビルダー	6/17（土）	ゲームスペース プラニー
ガンダム0079カードビルダー	6/17（土）	アミューズメントジャングルクラブ堅田店
三国志大戦2	6/18（日）	ネオアミューズメントスペース a-cho
三国志大戦	6/21（水）	ゲームプラザ OKA III
WCCF	6/24（土）	アミューズメントジャングルクラブ堅田店
アヴァロンの鍵 弐	6/25（日）	ケアンズ
ベースボールヒーローズ	6/28（水）	ゲームプラザ OKA III
WCCF	毎週土曜	ゲームプラザ OKA III
WCCF	毎週土曜	アミューズメントパーク エルロフト



関東

千葉県

★ダカーポ
君津市外箕輪91-1 ☎0120-010-267

- 6/17 16:00 WCCF 大会 ◆8人でのトーナメント U-5の制限あり

★ポポロ
君津市坂田336-10 ☎0120-010-267

- 6/3 16:00 アヴァロンの鍵 弐 大会

★メッセ102四街道
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070

- 6/3 終日 北斗の拳 フリープレイ
- 6/3 終日 MBAC フリープレイ
- 6/4 終日 KOFⅪ フリープレイ
- 6/4 終日 ストⅢ3rd フリープレイ
- 6/9 終日 GGXX SLASH フリープレイ
- 6/11 17:00 ストⅢ3rd 大会
- 6/17 終日 鉄拳5 DR フリープレイ
- 6/23 終日 GGXX SLASH フリープレイ
- 6/24 17:00 鉄拳5 DR 大会

※参加費はすべて無料

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1~B3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

- 6/4 15:00 旋光の輪舞 公式大会 ◆参加料100円
- 6/11 15:00 MBAC 大会 ◆キャラクター変更可能
- 6/18 15:00 ガンダムSEED 2on2 大会 ◆キャラクター変更可能
- 6/25 15:00 マーヴルvsカプコン2 大会 ◆2本先取制

※指定がある大会以外は参加費無料

★石神井公園 駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F ☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/

- 6/2 19:00 ティンクルスタースプライツ 大会
- 6/10 15:00 MBAC 2on2 大会
- 6/10 19:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
- 6/17 13:00 GGXX SLASH 大会
- 6/17 17:00 北斗の拳 大会
- 6/24 19:00 鉄拳5 DR 3on3 大会 ◆同キャラ有り

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

- 6/3 20:00 ストⅢ3rd ランバト
- 6/11 17:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
- 6/17 20:00 ストⅢ3rd ランバト

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F ☎0467-87-8802
http://www.adores.jp/tenpo/chigasaki.html

- 6/10 20:00 鉄拳5 DR 大会 ◆参加費無料

★ゲームラボ アップル
大和市南2-2-3 ☎046-261-7642

- 6/3 13:00 頭文字D Ver.3 大会
- 6/3 14:00 MBAC 大会
- 6/3 17:00 湾岸ミッドナイト2 大会
- 6/3 18:00 MBAC 大会
- 6/4 14:00 GGXX SLASH 大会
- 6/4 16:00 ポップンミュージック13 大会
- 6/4 18:00 GGXX SLASH 大会
- 6/10 14:00 WCCF 大会
- 6/10 20:00 WCCF 大会
- 6/11 14:00 パワースマッシュ 2 大会
- 6/11 16:00 パワースマッシュ 2 大会
- 6/11 18:00 ドルアーガオンライン 大会
- 6/17 18:00 バトルクライマックス フリープレイ
- 6/17 19:00 Quest of D 大会
- 6/18 15:00 QMAⅢ 大会
- 6/18 14:00 DDR4thMIXPLUS 大会
- 6/18 16:00 DDR4thMIXPLUS 大会
- 6/18 19:00 QMAⅢ 大会
- 6/24 12:00 アヴァロンの鍵 弐 定例競技会
- 6/24 18:00 アヴァロンの鍵 弐 定例競技会
- 6/25 13:00 ラブ&ベリー 大会
- 6/25 16:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
- 6/25 19:00 ガンダムSEED DESTINY 大会



中部

新潟県

★ゲームセンター GLAD
長岡市城内町1-2-6

- 6/10 15:00 GGXX SLASH 大会 ◆レディース大会
- 6/11 14:00 GGXX SLASH 2on2 大会

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

- 6/4 19:00 ガンダムSEED ランダム 2on2 大会
- 6/11 16:00 MBAC ランダム 2on2 大会
- 6/24 20:30 VF4 FT ランダム 2on2 大会

※参加費1人100円、当日30分前までエントリー可。詳しくはHPにて

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890

- 6/2 21:00 鉄拳5 DR ランバト
- 6/3 20:00 北斗の拳 大会
- 6/10 20:00 マーブルvsカプコン2 大会
- 6/17 20:00 北斗の拳 大会
- 6/24 20:00 マーブルvsカプコン2 大会
- 6/30 21:00 鉄拳5 DR ランバト

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街 ☎0766-24-8450

- 6/3 20:00 MBAC 大会
- 6/10 20:00 ジョジョの奇妙な冒険 大会
- 6/17 20:00 北斗の拳 大会
- 6/24 20:00 KOF'02&'98 大会



近畿

滋賀県

★アミューズメント ジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

- 6/3 15:00 頭文字D Ver.3 大会
- 6/4 20:00 パワースマッシュ 3 大会
- 6/10 20:00 三国志大戦 大会
- 6/11 20:00 北斗の拳 大会
- 6/17 20:00 ガンダム0079カードビルダー 大会
- 6/18 20:00 MBAC 大会
- 6/24 20:00 WCCF 大会
- 6/25 20:00 ガンダムSEED 大会

※大会に関する詳細は店舗まで、電話やFAXでの受付は不可

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

- 6/10 14:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
- 6/17 14:00 ガンダムSEED 2on2 大会
- 6/24 14:00 MBAC 大会
- 毎週日曜 22:00 キン肉マン 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地

- 6/3 19:00 GGXX SLASH 大会
- 6/10 19:00 ガンダムSEED 大会
- 6/17 19:00 GGXX SLASH 大会
- 6/24 19:00 鉄拳5 DR 大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

- 6/4 15:00 ガンダムSEED 大会
- 6/9 25:00 鉄拳5 DR 大会
- 6/11 15:00 MBAC 大会
- 6/18 15:00 北斗の拳 大会
- 6/23 25:00 鉄拳5 DR 大会
- 6/25 15:00 MBAC 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地

- 6/4 17:00 GGXX SLASH 大会
- 6/11 17:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
- 6/18 17:00 GGXX SLASH 大会
- 6/25 17:00 鉄拳5 DR 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

- 6/1 19:00 GGXX SLASH ランバト ◆参加費100円
- 6/3 16:00 ジョジョの奇妙な冒険 大会
- 6/3 18:00 ストリートファイター EX2+ 大会
- 6/4 13:00 ポップンミュージック14 大会 ◆レディース大会
- 6/4 13:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
- 6/10 15:00 GGXX SLASH ランバト ◆参加費100円
- 6/11 12:00 GGXX SLASH 3on3 ランバト ◆チーム内同キャラ禁止。参加費1チーム300円
- 6/17 15:00 QMAⅢ 大会
- 6/17 17:00 ストⅢ3rd 2on2 ランバト
- 6/18 10:00 三国志大戦2 大会
- 6/18 15:00 ストZERO3 2on2 ランバト
- 6/29 19:00 GGXX SLASH ランバト ◆参加費100円

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3

- 6/10 19:00 QMAⅢ 大会
- 6/11 19:00 湾岸ミッドナイト2 大会
- 6/17 19:00 鉄拳5 DR 大会
- 6/24 19:00 バトルギア3 大会
- 6/24 19:00 バトルギア4 大会
- 6/25 19:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
- 毎週土曜 25:00 WCCF 大会

Event Pick Up !

GGXX SLASH 関西ランバト開催100回&4周年記念大会

『GGXX SLASH』の関西ランバトが開催100回と4周年を迎える。その記念大会が「ネオアミューズメントスペース a-cho」にて開催されるぞ。全国各地からプレイヤーが集まってくるので、腕に自信のある方は参加してみてはいかがだろう？ また全国各地の有名プレイヤーも多数参戦する予定なので、見に行くだけでも価値のある大会といえよう。

GGXX SLASH 第100回関西ランバト詳細

日付	時間	大会名
6/10（土）	15:00	GGXX SLASH 第100回関西ランバト
6/11（日）	12:00	GGXX SLASH 第100回関西ランバト&4周年記念 3on3 大会

※参加費1人100円(予定)。
記念3on3はネットエントリーのみ受付(6/1～6/8に受付予定)
記念3on3はチーム内キャラ被り禁止
6/10のランバト終了後に3on3の公開抽選会予定
ホームページ：http://www.a-cho.com/



大阪府

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3
- 6/4 19:00 頭文字D 大会
- 6/11 20:00 鉄拳5 DR 大会
- 6/18 16:00 キン肉マン 大会

※受付は開始1時間前から

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24
- 6/17 19:00 鉄拳5 DR 大会
- 6/24 19:00 ストⅢ3rd 大会

★GAME DINO枚方店
枚方市岡東町12-3-205 ☎072-846-3303
- 6/10 18:00 GGXX SLASH ランバト ◆参加費100円
- 毎日 終日 ネオジオバトルコロシアム フリープレイ ◆3名様以上から受付可。参加費500円

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123
- 6/7 20:00 三国志大戦 大会
- 6/14 20:00 ベースボールヒーローズ 大会
- 6/21 20:00 三国志大戦 大会
- 6/28 20:00 ベースボールヒーローズ 大会
- 毎週土曜 18:00 鉄拳5 DR 大会
- 毎週土曜 21:00 WCCF 大会
- 毎週日曜 14:00 ガンダムSEED 大会

★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎072-633-4818
- 6/4 15:00 MBAC 大会
- 6/10 終日 GGXX SLASH 対戦会
- 6/11 15:00 カプエス2 大会
- 6/17 終日 ヴァンパイアセイヴァー 対戦会
- 6/17 15:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
- 6/18 15:00 GGXX SLASH 大会
- 6/24 18:00 月華の剣士2 大会
- 6/25 15:00 北斗の拳 大会

※参加費はすべて50円。対戦会は50円2クレジット

★GAME PLAZAオレンジハウス
東淀川区下新庄6-9-18 コーポ勝美1 ☎06-6326-1218
- 6/17 15:00 鉄拳5 DR 大会
- 6/24 15:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
- 6/30 16:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
- 毎週火曜 終日 50円2プレイ ◆タイトルは当日発表

★KO-HATSU(コーハツ)
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/
- 6/4 12:00~22:00 鉄拳5 DR フリープレイ ◆参加費5時間500円
- 6/11 15:00 ザ・ランブルフィッシュ 2 大会
- 6/11 16:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
- 6/18 12:00~22:00 鉄拳5 DR フリープレイ ◆参加費5時間500円
- 6/25 15:00 ザ・ランブルフィッシュ 2 大会
- 6/25 16:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
- 毎週月曜 17:00 ソウルキャリバーⅢ 対戦会 ◆100円2クレジット
- 毎週金曜 17:00 ソウルキャリバーⅢ 対戦会 ◆100円2クレジット
- 毎週土曜 19:00 ソウルキャリバーⅢ ランバト

★チャレンジャー ABABA天神橋店
北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/
- 6/4 17:00 MBAC 大会
- 6/11 17:00 GGXX SLASH 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
- 6/18 17:00 MBAC 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
- 6/25 17:00 GGXX SLASH 大会

※未入荷、参加者不足の場合は大会を中止する場合があります。指定大会以外は参加費無料。

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
- 毎週金曜 18:00 カウンターストライクNEO 大会

★チャレンジャー関大前店
大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/
- 6/3 18:00 三国志大戦2 大会
- 6/4 18:00 三国志大戦2 大会
- 6/10 18:00 GGXX SLASH 大会
- 6/11 18:00 ガンダムSEED 大会
- 6/17 18:00 GGXX SLASH 大会
- 6/18 18:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
- 6/24 18:00 GGXX SLASH 大会
- 6/25 18:00 ガンダムSEED 大会
- 毎週金曜 18:00 カウンターストライクNEO 大会

兵庫県

★セガ 三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5 4-5高架下 404~407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html
- 6/3 19:00 バーチャロン オラタン5.66 大会
- 6/4 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
- 6/4 18:00 ソウルキャリバーⅢ 大会 ◆参加費100円
- 6/10 15:00 GGXX SLASH ランダム2on2 大会 ◆参加費100円
- 6/10 15:00 ゾイド∞EX 大会
- 6/11 15:00 ガンダムSEED 大会
- 6/17 15:00 旋光の輪舞 大会 ◆参加費100円
- 6/18 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
- 6/18 18:00 ソウルキャリバーⅢ 大会 ◆参加費100円
- 6/24 18:00 バーチャロン フォース大会
- 6/25 15:00 サムライスピリッツ 零SP大会 ◆参加費100円
- 毎週土曜 15:00 GGXX SLASH ランバト ◆参加費100円

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208
- 6/3 19:00~24:00 バトルギア4 フリープレイ
- 6/4 15:00 頭文字D Ver.3 大会
- 6/10 20:00 GGXX SLASH 大会
- 6/11 15:00 MBAC 大会
- 6/17 20:00 鉄拳5 DR 大会
- 6/18 15:00 ビートマニアDX13 大会
- 6/24 20:00 GGXX SLASH 大会
- 6/25 15:00 QMAⅢ 大会

和歌山県

★ピタゴラスMQ
和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566
http://pita-mq.com
- 6/3 19:00 MBAC ランバト
- 6/10 19:00 GGXX SLASH ランバト
- 6/11 19:00 QMAⅢ 2on2 大会
- 6/17 20:00 ガンダムSEED 2on2 大会
- 6/23 19:00 MBAC 2on2 大会
- 6/24 19:00 GGXX SLASH 2on2 大会
- 6/25 18:30 QMAⅢ 大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
- 6/4 15:00 GGXX SLASH 大会
- 6/4 18:00 北斗の拳 大会
- 6/10 15:00 MBAC 大会
- 6/10 20:00 カプエス2 大会
- 6/11 15:00 KOFⅪ 大会
- 6/11 17:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
- 6/18 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
- 6/25 15:00 GGXX SLASH 大会

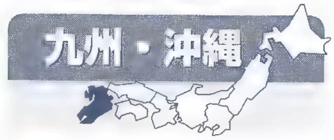


鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633
- 6/3 20:00 MBAC 大会
- 6/4 19:00 ポップンミュージック13 大会
- 6/10 20:00 鉄拳5 DR 大会
- 6/11 19:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
- 6/17 20:00 ドラムマニアV2 大会
- 6/18 19:00 ガンダムSEED 大会
- 6/24 20:00 KOFⅪ 大会
- 6/25 19:00 GGXX SLASH 大会

広島県

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎06-6317-0433
- 6/4 15:00 旋光の輪舞 ランダム 2on2 大会
- 6/10 15:00 KOF'98 大会
- 6/11 15:00 GGXXSLASH ランダム 2on2 大会
- 6/18 15:00 MBAC ランダム 2on2 大会
- 6/24 15:00 鉄拳5 DR 大会
- 6/25 15:00 ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 大会 ◆DESTINY未入荷の場合はSEEDランダム 2on2 大会



福岡県

★アミューズメントスペースMAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1丁目12-14 ☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/maho-do/
- 6/3 19:00 ソウルキャリバーⅢ 2on2 大会
- 6/10 18:00 MBAC 3on3 大会
- 6/17 19:00 ソウルキャリバーⅢ 大会 ◆SCNポイント戦
- 6/18 17:00 旋光の輪舞 大会
- 6/24 18:00 GGXX SLASH 3on3 大会

※参加費はすべて100円。詳細はHPにて

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれる
アーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛に
お知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、
開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(大体5日頃です)。
初めて掲載をご希望される方は、
詳細をお知らせいたしますので、
前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の強者たち

暖かくなってきたものの、花粉が飛び交う毎日。BOXティッシュ持参で参加した人もいたのでは!? 花粉にも負けずに参加した彼らの活躍を、今月も紹介していこう。

●スカイディノス帯広(北海道)
◇ポップンミュージック13 大会 4/22・14名
優勝:Filos
2位:dj TOUKO 3位:リュウ
◇GGXX SLASH 大会 4/29・20名
優勝:ミウ(カイ)
2位:PPR 3位:たけし

●桜の牧アミューズパーク(茨城県)
◇KOF02 大会 4/15・17名
優勝:たまはち(ユリ、キム、タクマ) 2位:うみ

●プレビジョイカム石岡店(茨城県)
◇GGXX SLASH 大会 4/1・28名
優勝:つっちー(ミリア)
2位:うみうし 3位:弘
◇GGXX SLASH 大会 4/15・16名
優勝:弘(スレイヤー)
2位:はっすらぁ 3位:つっちー

●ケアンズ(栃木県)
◇MBAC 大会 4/8・14名
優勝:ししゃも(シエル)
2位:エンジェルラビィ 3位:TRAST、無名
◇MBAC ランダム 2on2 大会 4/9・14名
優勝:エンジェルラビィ、SP-09
2位:イディオット、Saber
3位:れぅ、かおる 同3位:ギマ、リア・ガーネット
◇アヴァロンの鍵 式 大会 4/23・11名
優勝:ARK
2位:パヌッチ 3位:リリィ
◇MBAC 2on2 大会 4/30・30名
優勝:深弾幕結界そして誰もいなくなるか?/フラン(赤主秋葉)、菜(アルク)
2位:清陵高校/エンジェルラビィ、舞人

●ルパン122(群馬県)
◇北斗の拳 大会 4/2・10名
優勝:タモリ(ラオウ)
2位:イージー 3位:バルセロナ
◇ストⅢ3rd 大会 4/2・11名
優勝:バルセロナ(リュウ)
2位:ユニオン 3位:ルナ
◇GGXX SLASH 大会 4/16・11名
優勝:知恵の蛇(テスタメント)
2位:HY 3位:夕霧
◇MBAC 大会 4/16・18名
優勝:まいさか(暴走アルク)
2位:フクシマ 3位:のび太

●埼玉POPY(埼玉県)
◇KOF98 3on3 大会 4/2・168名
優勝:韓国選抜チーム/黒大門、グラ、バッシュ
2位:前A!/うぐいす、M'、真はぎたん
◇KOF02 3on3 大会 4/2 210名
優勝:無名/文、うぐいす、ポポリン
2位:名称未設定/むねじ、ガンビ、キャップ
◇KOFⅪ 3on3 大会 4/2・108名
優勝:ビザッツ増刊号「2D神特集」/マゴ、ウォーズ、リキ
2位:駅前留学地獄の上海蟹/闘劇通過できなかった安藤、上海から来たA*rush先生、地獄の駅前留学NOVA
◇鉄拳5 DR 3on3 大会 4/8・24名
優勝:まんぼー☆/クマリ(ニーナ)、近藤(マードック)、miya(ペク)
2位:ジンベーリスペクツ/じんべー、らぶりー、SYO-KI
◇鉄拳5 DR 3on3 大会 4/15・21名
優勝:桃の年頃PR(ピーチリザレクション)/HASE(アンナ)、STR(キング)、ぴか(エディ)
2位:ジンベー MAX/ハマハー、SYO-KI、ジンベー
◇ストⅢ3rd 3on3 大会 4/16・30名
優勝:KRD/ジョージア(ケン)、輝之介(アレックス)、アイク(ダッドリー)
2位:RX野郎対天帝(8:2)/ジマ、紅春、RX野郎
◇GGXX SLASH 3on3 大会 4/23・24名
優勝:俺は赤きサイクロン/ゲッパレ(ヴェノム)、S.O(ポチョムキン)、陸専用ゲッパレ(梅喧)
2位:ブロッキングおじさんのいるチーム/絖、ぼわそ、モロ
◇鉄拳5 DR 大会 4/29・51名
優勝:垂れ乳(ジャック5)
2位:こうすけ
◇鉄拳5 DR 5on5 大会 4/30・210名
優勝:渋谷ごれんじゃー/けいおー(スティーブ)、なおきんぐ(ロウ)、蒼天(吉光)、ゆっきー(飛鳥)、垂れ(ジャック5)
2位:ギョーザ5人前☆逆境/たいぞぉー、マタドール、メンストやまだ☆マン、はめご☆逆境、たけやま

●メッセ102四街道(千葉県)
◇GGXX SLASH 大会 4/8・17名
優勝:N.O(テスタメント)
2位:ウメ兄 3位:ウミャ
◇GGXX SLASH ランダム 2on2 大会 4/8
優勝:N.O(テスタメント)、テリガ(ファウスト)
2位:ウモス、ウミャ 3位:ウモ、イワシ
◇ストⅢ3rd 大会 4/16・15名
優勝:まぐ(リュウ)
2位:毛帝 3位:ナオキ
◇ストⅢ3rd ランダム 2on2 大会 4/16
優勝:アロハ(オロ)、ユオ(ヒューゴ)
2位:ケンちゃん、ウメ兄 3位:毛帝、フェリシダッドリー
◇鉄拳5 DR 大会 4/29・17名
優勝:プラ夫(ブライアン)
2位:バカレイヴン 3位:くまん子一号

●大久保アルファステーション(東京都)
◇GGXX SLASH 大会 4/2・17名
優勝:ナイン(ポチョムキン)
2位:ピョ彦 3位:覆
◇MBAC 大会 4/9・35名
優勝:たーりゃん(翡翠&琥珀)
2位:ゼオ 3位:しゅんすけ
◇マーヴルvs.カプコン2 大会 4/16・22名
優勝:自称(ストーム、センチネル、サイクロプス)
2位:無害 3位:チムニー
◇ガンダムSEED 2on2 大会 04/23・34名
優勝:最強中古/ネジ(イージス)、おしゃ(ソードストライク)
2位:セラファミリー/セラ、エンペ 3位:キュー ファミ1/キュー、マキシマ

●ゲームファンタジア茅ヶ崎店(神奈川県)
◇ソウルキャリバーⅢ 大会 4/15・12名
優勝:イザベラ・ネオ(アイヴィー)
2位:やま

●エリナ(新潟県)
◇湾岸ミッドナイト2 大会 4/15・20名
優勝:聖
2位:MINT 3位:ランタボ

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)
◇ガンダムSEED ランダム 2on2 大会 4/2・18名
優勝:カワ、シュウ
2位:ハリ、CPU 3位:社、リール
◇MBAC ランダム 2on2 大会 4/9・18名
優勝:なっちゃん、リース
2位:ライダーかわいいよ、ろちしん
◇VF4 FT ランダム 2on2 大会 4/22・12名
優勝:案山子(アキラ)、モモヒキ(カゲ)
2位:じゃがいも、ともはる 3位:ムルアカ、早川修平

●アミューズメント アズプレス(富山県)
◇鉄拳5 DR ランバト 4/7・13名
優勝:マスター富山(クマ)
2位:江田島 3位:おじゃまぷよ
◇鉄拳5 DR ランバト 4/28・19名
優勝:マスター富山(クマ)
2位:NORI氏 3位:ふう

●アミューズランド ガディス(富山県)
◇GGXX SLASH 大会 4/8・10名
優勝:かげろう(テスタメント)
2位:ハマイデンパ 3位:レノ
◇MBAC 大会 4/30・10名
優勝:芝姫
2位:刹 3位:プーロ

●ネオアミューズメントスペースa-cho(京都府)
◇鉄拳5 DR 3on3 大会 4/8・24名
優勝:北摂一軍/やましん(シャオユウ)、天国(ニーナ)、AYM(レイヴン)
2位:JINZO/だくお、漢の子、マルクス
◇MBAC 3on3 大会 4/9・162名
優勝:ギャラクシー園ジえる レモRe-ACT/きむぅ(ワラキア)、ミルキー(都古)レモリア(七夜志貴)
2位:カレハのかわいさはガチで全一/ロリ山、カイ、めっしい
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 3on3 大会 4/15・48名
優勝:キース軍団Mk-Ⅲ/キース(天草)、MDR(火月)、やま(和狆)
2位:多国籍チーム/はおろも、カイ、関羽
◇北斗の拳 3on3 大会 4/16・59名
優勝:当たりさえすればお前らなんか~!(byフリーザ)/MDR(トキ)、飛翔兎(レイ)、キース(ハート様)
2位:Msin自滅撲滅委員会/紅の豚、わねぜ、ヒサシ
◇ストⅢ3rd 3on3 ランバト 4/22・36名
優勝:ちんた組/梅園(春麗)、松田(ユン)、シロいたち
2位:性姿勢/てるちか、ハイタニ、えりほ
◇ストZERO3 2on2 ランバト 4/23・18人
優勝:マジカル(さくら)、ナイキ若僧(ロレント)
2位:メイドカフェでは禁酒!/ネコノヒ、インベ
◇アヴァロンの鍵 式 ランバト 4/23・12名
優勝:レオンハルト
2位:ボーグ 3位:Dボゥイ
◇GGXX SLASH ランバト 4/29・78名
優勝:R.F(ファウスト)
2位:けだこ 3位:N男

●GAME PLAZA オレンジハウス(大阪府)
◇ガンダムSEED 大会 4/29・30名
優勝:ヒグラシ(ジャスティス)、ネコ(ストライク)
2位:ムカチ、オスギ 3位:タツ、コンプ

●ゲームプラザVIP 茨木店(大阪府)
◇月下の剣士2 大会 4/1・13名
優勝:桂馬犬(天野)
2位:世ノ街 3位:メイドさんと私
◇MBAC 大会 4/2・27名
優勝:ミレイ(軋間)
2位:へっぷ 3位:楓
◇カプエス2 大会 4/8・23名
優勝:ライ(響、舞、サガット)
2位:SAW 3位:ダリ
◇GGXX SLASH 大会 4/23・11名
優勝:ナベ(ソル)
2位:みゆ 3位:123
◇ストZERO3 大会 4/30・10名
優勝:あかげ(豪鬼)
2位:ガレ 3位:ノア

●チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪府)
◇GGXX SLASH 2on2 大会 4/2・22名
優勝:スーパーハンサムコウタ様/DM(聖騎士団ソル)、キャプ(ディズィー)
2位:けだこいじり/六合、けだこ
◇MBAC 2on2 大会 4/16・20名
優勝:真性のアホだこいつ/キョン(琥珀)、キョン妹(新人)(翡翠)
2位:あきらとおさんぽ/あきら、紫煙索透姫
◇ガンダムSEED 2on2 大会 4/29・14名
優勝:サウダージ/ジャック(ジャスティス)、ネコさん(ストライクBR)
2位:東司丘さん/フメス、(・・・)

●KO-HATSU(コーハツ)(大阪府)
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 4/1・12名
優勝:中尉(火月)
2位:ダモス 3位:ゆた
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 4/9・19名
優勝:やま(和狆)
2位:和辻 3位:の一る
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 4/23・55名
優勝:やま
2位:中尉 3位:怪傑ロビン
◇ソウルキャリバーⅢ 2on2 大会 4/29・24名
優勝:幹旋チーム/ぱぴよん(ヴォルド)、とめ(ティラ)
2位:ニュースジャパン/おおさか、財前教授
◇ソウルキャリバーⅢ 3on3 大会 4/30・27名
優勝:虎眼流ぬふぅ/北千里雪華(セツカ)、さるすべ(アスタロス)、DC2K(ザサラメール)
2位:読み合いの熱いチーム/ぱぴよん、てきとー、キロミリ

●チャレンジャー関大前店(大阪府)
◇GGXX SLASH 大会 4/1・14名
優勝:けだこ(メイ)
2位:ANG 3位:白河直人
◇三国志大戦 大会 4/2・15名
優勝:あいてた…
2位:一成かわいいよ一成
◇ガンダムSEED 大会 4/9・12名
優勝:もち99SHOPで働けるか?(Fインパルス、Aストライク)
◇ソウルキャリバーⅢ 大会 4/22・10名
優勝:缶海苔(タキ)
2位:PTC 3位:ノリ
◇GGXX SLASH 大会 4/29・19名
優勝:キスケ(チップ)
2位:六合 3位:かえる

●セガ 三宮 SANX(兵庫県)
◇GGXX SLASH ランバト 4/1・21名
優勝:菜月(アクセル)
2位:昂 3位:キキョウ
◇GGXX SLASH ランバト 4/8・17名
優勝:ミヤ(ディズィー)
2位:あっつん 3位:ヲシゲ
◇GGXX SLASH ランバト 4/29・20名
優勝:やぶ(梅喧)
2位:雪 3位:ニシオカ
◇GGXX SLASH 3on3大会 4/22・96名
優勝:ドンコのドンドンコンボ~ドンアク~/どくら(ヴェノム)、なばいけん(梅喧)、RF(ファウスト)
2位:無念/よっさん、影山、ニイヤマ
3位:うざかぞわる!!/ヲシゲ、蝿、カリスマ
同3位:みどりちゃん/プラプラ、アパンチ、RIZA
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 4/16・15名
優勝:伊吹シン(シャルット)
2位:ヒライ 3位:MAT
◇ソウルキャリバーⅢ 大会 4/16・10名
優勝:ROCO(タリム)
2位:ヒライ 3位:伊吹シン
◇ゾイド∞EX 大会 4/15・10名
優勝:女医@悪使い(ライトニング サイクス)
2位:夏候惇ver.2006 3位:ありがとうver.2.1
◇旋光の輪舞 大会 4/22・13名
優勝:やんわり(チャンポA)
2位:ふよう 3位:りゅーれん
◇バーチャロン オラタン5.66大会 4/1・27名
優勝:とんぬら(バトラー)
2位:峠 3位:BAD様
◇機動戦士ガンダムSEED大会 4/30・18名
優勝:ぬるぽ/ろんげ(デュエル)、ナナ(ジャスティス)
2位:宇宙を駆ける/エルメシア、ミートボール仮面

●ピタゴラスMQ(和歌山県)
◇ガンダムSEED 2on2 4/15・14名
優勝:サクッと/九十九(ジャスティス)、ア兵(生スト)
2位:笑ってニート

◇三国志大戦 大会 4/16・19名
優勝:もんぎゃは団
2位:鏡・改
◇MBAC 2on2 大会 4/23・24名
優勝:まものキャンパス2返せ(箱)/TPK(アルク)、ハギノ(ワラキア)
2位:パープル必死だな
◇QMAⅢ 大会 4/23・20名
優勝:ワルモノ
2位:ケンさん
◇ソウルキャリバーⅢ 大会 4/23・10名
優勝:@(アスタロス)
2位:R
◇GGXX SLASH 2on2 大会 4/29・23名
優勝:ヨチン/ヨチン(ブリジット)/ユ-キ(エディ)
2位:ペンタゴンの永久コンボはエロカワイイ
◇三国志大戦 大会 4/30・21名
優勝:TE$TA
2位:新SRくれ

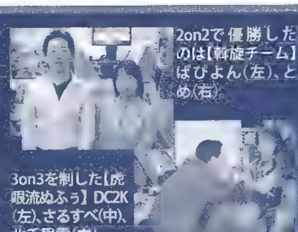
●ファンタジスタ(岡山県)
◇鉄拳5 DR 大会 4/8・13名
優勝:はっちゃん(デビル仁)
2位:T26
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会 4/9・14名
優勝:久(火月)
2位:服部 3位:ほうる
◇GGXX SLASH 大会 4/23・10名
優勝:ダーク(ミリア)
2位:腐乱拳 3位:ネコ
◇ソウルキャリバーⅢ 大会 4/29・13名
優勝:おえん(エイミ)
2位:A・Y 3位:腐乱拳
◇ストⅢ3rd 大会 4/29・15名
優勝:ムナカタ(ダッドリー)
2位:コバ 3位:A一級建築士
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会 4/30・17名
優勝:久(火月)
2位:雨森3 3位:ユト

●プロパックス JOYサンモール店(広島県)
◇KOF'98 大会 4/2・10名
優勝:日蓮@ALFは庵より京のが強い件について(庵、京、裏クリス)
2位:三代目ALF 3位:リアルクール零々
◇旋光の輪舞 2on2 大会 4/9・18名
優勝:くまくま団/くま袋(カレルB)、謎の熊(チャンポA)
2位:チェリーボーイズ/ヤスヒロ、Re:アスター 3位:地底へ帰ろう、、、/餅っ子、CHK
◇GGXX SLASH ランダム 3on3 大会 4/16・39名
優勝:ミシマ(テスタメント)、かつお(メイ)、静(闇慈)
2位:グレ、ミンウ、社長 3位:ないとう、三代目ALF、コウ
◇MBAC 3on3 大会 4/23・36名
優勝:自称ツンデレチーム/聖帝ハバネロ(ネロ)、汚物(レン)、永久術士みかみ(シオン)
2位:虎帰り/イスカ、ヨシユキ、チャーソン 3位:世界が嫉妬するチリ毛/クヴァレ、ヘリオンBラズフェルド、しーぽん

●アミューズメントスペースMAHODO(福岡県)
◇MBAC 2on2 大会 4/1・38名
優勝:サガルマータ/信、3104
2位:はじめての厨/四天王1、四天王4
3位:シャッス ゛゛と黒うさぎ/水樹奈々、田村ゆかり
同3位:べ、別に好きで2位ばっか取ってるんじゃないからね(∀ ∩/風間蒼い月、蒼い崎青子
◇旋光の輪舞 大会 4/2・12名
優勝:Sい人(櫻子A)
2位:かがみ 3位:はらわた
◇ソウルキャリバー 大会 4/15・28名
優勝:ねぎ(ザサラメール)
2位:SYO 3位:腹素子
◇旋光の輪舞 ランダム 2on2 大会 4/16・12名
優勝:赤い人(ファビA)、S@やっぱ優勝は壱(櫻子A)
2位:DS1、かがみ 3位:GATU、Q6A
◇KOF02 大会 4/22・24名
優勝:ハイパーマスカレード
2位:マキシ 3位:かばんせんせー
◇GGXX SLASH 3on3 大会 4/29・38名
優勝:マスターチキンってヨウに似てるよね/TMKY(ヴェノム)、tmky(カイ)、トモキヨ(エディ)
2位:ヒスイとか言って(´_ゝ`)やし/コハクスキー、パイパン先生、ジョン
3位:テニスの艦長様/黄昏月@艦長、逆転裁判、GOU
同3位:4年目のビギナーズ/マルボロ、ゆくえ、ヒデア

今月の猛者!

今月は大阪のKO-HATSU(コーハツ)で行なわれた『ソウルキャリバーⅢ』の大会を紹介しよう。2on2が4/29、3on3が4/30と二日間に渡って開催されたぞ。その優勝チームが右の2チームだ。

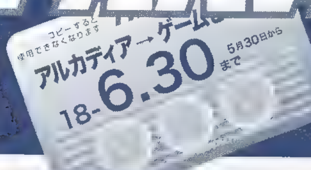


2on2で優勝したのは【幹旋チーム】ぱぴよん(左)、とめ(右)

3on3を制した【虎眼流ぬふぅ】DC2K(左)、さるすべ(中)、北千里雪(右)

使って遊べる!!

アルカディアクーポン



ゴールデンウィークの3日間、9タイトルでの激闘が繰り広げられた闘劇'06は盛況の内に終了。その興奮が冷めやらぬ今こそ、クーポンで未体験のタイトルにチャレンジすべし!



マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 今月の新規加盟店舗はありません。

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。

そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1 8 38 AKビル B1	☎022-267-1834
	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	宮城県名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2 200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	THE 3RD PLANET高崎店	群馬県高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガ ワールド 伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F~2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1 27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1~1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F~3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F~4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F~3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1~4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	東京都中央区銀座4-8 2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館 2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13 22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1~1F	☎042-769-9474
	ゲームラボアップル	大和市南2-2-3	☎046-261-7642
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099

※1 **アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

アルカディアクーポン

アルカディア→ゲームセンター

18-6.30まで

5月30日から

加盟店Find Out! Vol.38

神奈川県 ゲームラボアップル

店舗情報

住　所：大和市大和南2-2-3
電話番号：046-261-7642
営業時間：10:00～24:00

対応ゲーム

ビデオ　メダル

※『WCCF』、『アヴァロンの鍵』、プライズ以外で使えます。

スタッフより

10時から12時まで、一部のゲームがフリープレイで遊べる「朝アップル」が大好評!!　朝はアップルへ!!

Access



大和駅より徒歩2分。メガネドラッグの通りを真っすぐです。

福岡県 アカトンボ西新店

店舗情報

住　所：福岡市早良区西新4-7-7
電話番号：092-844-6553
営業時間：9:00～24:00

対応ゲーム

メダル

※クーポン一つでメダル30枚です。

スタッフより

『ベースボールヒーローズ』、『麻雀格闘倶楽部5』、『スターホース2』大変盛り上がってます。

Access



福岡市地下鉄 空港線 西新駅下車で、徒歩3分。

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市平生町20	☎0598-26-7055
	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16 11	☎0726-84-7082
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2 4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズ**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限りクーポン1枚につきさらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2　**トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2006年4月16日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

Get the Top Score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
式神の城Ⅲ	2P同時	11,520,899,540	TAKE&YUKI	グッデイ21（東京）
	エミリオ・スタンベルク	9,407,689,360	横ちんかわいいよかわいいよ横ちん	
	バトゥ・ハライ	10,955,713,840	KDK-TAKEYUKI	
	ふみこ・O・V	8,449,227,730	コーハン北尾	
	ロジャー・サスケ	9,890,641,450	ダメK.K もう一歩届かず	
	伊勢 雛乃	10,648,071,350	T³-CYR-WIZ	
	金 美姫	10,618,934,910	よどさん	
	玖珂 光太郎	9,487,522,530	ピッツァヨシカズ	
	日向 玄之丈	9,109,702,640	9,109,702,640	
北斗の拳	トキ	15,682,300	ブッパではない これは知略だ	個人申請 ハイパーネオイクタ（福岡）
	マミヤ	15,510,000	FJC エグゼリカの人気に嫉妬	
	サウザー	16,390,800	FJC	
	マミヤ	15,615,900	ALZ-マスクド㊝	GAME'S MILK（京都）
	ユダ	16,386,300	ALZ-AOO㊝	
	ラオウ	14,775,500	フフこの時を待っていたのだ	
	レイ	14,392,600	カイたんのかわいさはオメガ級㊝	ハイテク セガ 盛岡（岩手）
マリオカート アーケードグランプリ	DKステージ	1'48"466	5TAKU裏拳	個人申請 ゲームインさんしょう富山駅前店（富山）
ドラムマニアV2	スタンダード	512,639,900	CALM	ゲームランド おにごっこ（三重）
コブラ・ザ・アーケード		26,516,900	M.T@ Team Gun-Powers	個人申請 セガ ワールド布施（大阪）
スリルドライブ3	U.S.A.	3'29"98	KTA@ QMAⅢもやってるケイタ	個人申請 フロンティア三ツ境店（神奈川）
ザ・キング・オブ・ファイターズ XI		9,219,000	フモフモさん	個人申請 ゲームインファンファン藤沢店（神奈川）
旋光の輪舞 NEW Ver.	ベク・チャンボ	51,850,020	カンダタ子分E	グッデイ21（東京）
	ベルナ	43,692,750	KOOL-ERO@ ベルナちゃんに寸止め？	

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
パズル！虫姫たま		20,420,700	BOS.U	グッデイ21（東京）
TETRIS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	WORLD-MASTER	5'36"03	A.S テトリスDS、WiFi対戦～。	デイトナⅢ（埼玉）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	赤主秋葉	4,743,300	3PLAYで抜きましたが何か？ KOL	デイトナⅢ（埼玉）
斑鳩	イージー	32,760,410	MGN-IIZ	マットマウスパートⅡ（神奈川）
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	妙義 右回り	2'52"957	RRL-渋谷英毅	イミグランデ 相模原店（神奈川）
	妙義 左回り	2'52"882	RRL-渋谷英毅	イミグランデ 相模原店
あずまんが大王 パズルボブル	CPU対戦	47,678,400	UMC（ふなっこのおまめさん）	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	タイプA	3,405,978,350	祝！ジューダスプリースト復活。HFD	個人申請 ゲームインファンファン藤沢店（神奈川）
式神の城	???	5,821,448,440	二番の男@ アメリあきです。	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ PRO		6,299,200	作戦成功 AAZ	えの木（高知）
メタルスラッグ2		9,346,500	ヌイグルミのおかげ？	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店（鹿児島）
スーパーストリートファイターⅡ	春麗	2,149,700	星川ヒカル引退に涙 RMN？-CKY-経	ゲームファクトリー マグマ 川越店（埼玉）
スーパーストリートファイターⅡX	春麗	3,301,400	こっちもやってみた RMN？-CKY-経	ゲームファクトリー マグマ 川越店（埼玉）
ストライカーズ1945Ⅱ	震電	3,283,100	M.T	大久保アルファステーション（東京）
ストリートファイターⅡ	ダルシム	1,924,500	マスク1号（MSK）	サブカルチュア（福岡）
バトルガレッガ	グラスホッパー	14,334,930	VMT-T島B	ゲームファクトリー マグマ 川越店（埼玉）
龍虎の拳2	キング	4,157,910	D.I	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
	ユリ	3,381,184		
サンダーフォックス		7,202,700	BREM-CYR-ぱっちゅ	個人申請 ゲームセンタージャンボ（東京）
パックンボールTV		1573,140（レベル55）	CYR-WAR会長（偽）	個人申請 ゲームセンタージャンボ（東京）
ナムコクラシックコレクション Vol.1	マッピー アレンジ	3,816,440	Y.F	個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京）
R・TYPE		2,477,900	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）

講　評

■『北斗の拳』は大混戦になっており、パーフェクト数とコンボなど、トップのプレイヤーと2位ではとんど差がありません。トキは秘孔・刹活孔をひたすら狙っていく方針で、ほかのキャラはつぶしラウンドを1ラウンド目に変更して、スコアが伸びたキャラがあるようです。

■『式神の城Ⅲ』はグッデイ21で全部門を独占。初代『式神の城』シリーズのスペシャリストが集まった同店の最強メンツに、死角無しといったところ。早回しの敵追加エントリーのパターン進化などをはじめ、今後の進展を見守っていきましょう。

■『マリオカート アーケードグランプリ』は1部門のみの更新。正確なライン取りはもちろんのこと、ロケットスタートの成功は必須になっています。

■『ザ・キング・オブ・ファイターズ XI』はオズワルドのリーダー超必殺技を絡めた連続技がポイント。負け無しで進むのはもちろん、1、2面はパーフェクトを取っているようです。

■『スリルドライブ3』は加速性能が良いタンクローリーを使用したタイム。どこまで壁と敵車に接触しないで走れるかが勝負ですが、今回のプレイでは3、4回接触してしまったようなので、まだ更新の余地は残されているようですね。

■『コブラ・ザ・アーケード』は追い討ちの徹底でスコアを伸ばしています。また、5面の浮遊オブジェクトを多く破壊することを心がけているようです。もちろんエターナルモードでのスコアです。

■『怒首領蜂大往生ブラックレーベル』は1周目10.4億、残4ボム0という内容。緋蜂戦2ミス、7000ヒットということで、かなり煮詰まってきています。

■『あずまんが大王 パズルボブル』は根元3個消しのバブル20個以上（約1048万点）を1、2、3、6面でそれぞれ一回ずつと、5面で19個ちぎり（約524万点）を成功させてのスコアです。

■脱衣落ちものパズル（ルールは戦球と同じ）『パックンボールTV』は初申請。レベル40で最高ランクに達するようで、過去の戦球同様カンスト達成が可能かどうか気になるところです。

■古いところでは『龍虎の拳2』の更新に注目。ALLパーフェクト、D×12の領域で、各キャラでかなりの伸び幅を見せているのには驚き。パターン製作の極みといっても過言では無いでしょう。

HIGH SCORE CLOSE UP !

鋳薔薇黒 ブラックレーベル

160,262,010

RAM

ゲームBOX.Q2（愛知）

ランクを上げて敵弾にかすれ！

敵弾に自機を接近させる"カスリ"で得点が加算される上に、薔薇アイテムに倍率がかかっていくのが本作の大きな特徴。通常勲章を回収するなどの行為でランクが上がっていくので（ランクの上昇はランクゲージによって表示される）できるだけランクを上げて敵弾を多く発生させ、ステージ道中、ボス戦ともに敵弾にギリギリまでカスって稼ぐことになる。

ただ、ノーマル版『鋳薔薇』と同じくボスのランダム要素によって点数が左右されるのはつらいところ。

メタルスラッグ6

58,017,160

CYS-SAK@胴上げ、不完全燃焼!?

個人申請 ゲームファンタジオ敦賀店（福井）

SABの16倍取りを極めろ

新システム"SAB"での16倍を決めるのが最も大きな稼ぎとなる本作。今回のスコアは1面終了時2190万点というスコアから、目立った落ちは2ボスの第2形態ミサイルの炎斬りで20万落ち、3面の序盤でミスし捕虜5万点落ち、4面ボスでメタスラアタック失敗38万点落ちといった内容（後の主だった稼ぎ要素はすべて成功）。その圧倒的な攻略スピードでほかの5000万点台プレイヤーを大きく引き離し、「CYS-SAK」氏が先月に続いてトップの座に輝いた。

超ドラゴンボールZ

4,559

馬場大輔・・・あれ？

デイトナⅢ（埼玉）

ホーミングからコンボを決めろ

体力ボーナスとタイムボーナスがメインの得点源になるというスコアシステムのため、稼ぎもプレイもいたってシンプル。ダメージを受けずに早く敵をK.Oしていくことになる。ホーミングする飛び道具が常に強力で、相手の行動を封じ込めつつ裏からコンボを決めていくのが主な戦術だ。現在はフリーザが最有力キャラだが、カードを使用しプレイを重ねるとキャラクターが成長し、さまざまな特殊能力を使えるようになるため、まだ結論が出るのは先だろう。

ハイスコア集計店一覧

ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ!

北海道	GAME 41	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	http://game41.web.infoseek.co.jp/	【営】11:00〜27:00	☎011-751-9772
青森県	フリーウェイ八戸店	八戸市長苗代4-1-20		【営】9:00〜24:00	☎0178-20-5612
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2 6-11	http://sega.jp/location/tenpo/home.html	【営】11:00〜24:00(日・祝は10:00〜24:00)	☎019-623-2562
宮城県	ゲームセンタードリーム	仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1		【営】9:30〜21:50	☎022-224-1046
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1		【営】11:00〜24:00(土・日・祝は10:00〜24:00)	☎048-269-8119
埼玉県	ゲームファクトリーマグマ 川越店	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	【営】10:00〜24:00	☎049-222-8839
千葉県	ゲームビンゴ	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	http://www.game-bingo.com/	【営】10:00〜24:00	☎047-395-2065
千葉県	西千葉スターダスト	千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F		【営】10:00〜24:00	☎043-244-9721
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	http://www.try-inc.co.jp/tower/	【営】10:00〜24:00	☎03-5295-2345
東京都	グッデイ21	江東区北砂7-4-4		【営】13:00〜24:00	☎03-5690-0821
東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	【営】10:00〜25:00	☎03-5330-8595
東京都	AMUSEMENT LAND Kentagon	新宿区百人町1-10-7	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	【営】10:00〜25:00	☎03-5386-2460
東京都	AMUSEMENT LAND Kyontagon	新宿区百人町1-18-11	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	【営】10:00〜25:00	☎03-5330-6226
東京都	プレイシティキャロット巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1〜B2		【営】10:00〜24:00	☎03-3943-6735
東京都	ゲームスタジオキューブ	板橋区赤塚2 2-18		【営】10:00〜24:00	☎03-3554-2261
神奈川県	マットマウスパートⅡ	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	http://www.matmouse.jp/	【営】14:00〜24:00(土・日・祝は12:00〜24:00)	☎044-751-8570
神奈川県	イミグランデ 相模原店	相模原市東淵野辺4-15-1		【営】10:00〜24:00(土・日・祝は9:00〜24:00)	☎042-753-8881
新潟県	ロングラン万代	新潟市万代1-1-26		【営】10:00〜24:00	☎025-245-0202
岐阜県	ゲームブルース	大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F		【営】10:00〜24:00	☎0584-82-6196
愛知県	ゲームBOX.Q2	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	http://nmt.cside.com/q2/	【営】9:00〜24:00	☎052-452-0920
愛知県	GAME-COLLEGE	愛知郡長久手町山越110	http://www.college1.co.jp/index.html	【営】11:00〜24:00	☎0561-61-1439
愛知県	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	西尾市高砂町41番地	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	【営】9:00〜24:00	☎0563-56-7953
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	http://www.sega-am.jp/	【営】10:00〜24:00	☎0565-26-6777
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市平生町20	http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=sushirow	【営】13:00〜23:00	☎0598-26-7055
京都府	GAME's WILL	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	http://www.gameswill.co.jp	【営】10.00〜24:00	☎075-711-1435
京都府	GAME'S MILK	宇治市大久保町北ノ山101-5	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	【営】8:30〜24.00	☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F		【営】9:00〜24:00	☎06-6357-6677
大阪府	アミューズメントスタジアム豊中	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号		【営】10:00〜24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	和歌山市加納319-1	http://pita-mq.com/	【営】10:00〜24:00	☎073-472-3566
島根県	ゲームスポットハロウィン	出雲市渡橋町985-3	http://www.harolapi.com/	【営】10:00〜24:00	☎0853-23-0731
高知県	えの木	高知市旭町3-104		【営】10:00〜24:00	☎088-825-3293
福岡県	モンキーハウス本館	福岡市中央区六本松2-6-7	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	【営】10:00〜24:00	☎092-731-0052
福岡県	サブカルチュア	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル		【営】9:00〜24:00	☎092-922-9010
長崎県	ゲームスポット大橋	長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F〜3F		【営】8:00〜24:00	☎095-845-9619
熊本県	ゲームプラザ・ショールーム	熊本市黒髪5-4-62	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	【営】10:00〜24:00	☎096-343-9831
熊本県	SPOLA九品寺	熊本市九品寺5-10-15		【営】10:00〜27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	プレイシティ中央町店	鹿児島市中央町34-10		【営】8:00〜24:00	☎099-252-8884
鹿児島県	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	【営】24時間営業	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●ゲーム41(北海道)
エスプガルーダII(タテハ)752,550,927:南野三雄/やはり店舗欄が無いとスコアラーのテンションが落ちますね。

●ハイテク セガ 盛岡(岩手県)
今月の『鋳薔薇黒』136,535,880 T.kiz

●ゲームファクトリーマグマ 川越店(埼玉県)
これが載るころには『旋光の輪舞SP』入荷も秒読みに入っているのでしょうか? 関東大会も終わっているはずですが、成功しているといいなあ……。

●トライアミューズメントタワー(東京都)
『ピンクスゥイーツ』、『エグゼリカ』各2台入荷! ハイスコアお待ちしています。
※『アイドルマスター』、『麻雀格闘倶楽部5』、『クイズマジックアカデミー3』100円になりました〜!

●ゲームスタジオ キューブ(東京都)
『ポップンミュージック14 FEVER!』、『バーチャストライカー 4 Ver.2006』好評稼動中です。ご来店お待ちしてま〜す。

●マットマウスパートII(神奈川県)
『GGXX SLASH』、『メルティブラッド』がDVD撮り可能となりました。

●ロングラン万代(新潟県)
スポーツだったら今年は何といってもドイツW杯ですが、ゲームだったら何でしょう? いろいろ答えが枝分かれしそうですがとりあえず5月には『三国志大戦2』! サッカーに負けないほど燃えろっ!

●ゲームブルース(岐阜県)
運動不足を感じて始めたフットサルなのですが、月に一回ほどしかやらないので毎回筋肉痛です。

●ゲームBOX.Q2(愛知県)
いつのまにか、店内のビデオデッキが10台、DVDレコーダーが2台、テレビが12台にまで増えてました。

●ハイテク セガ 豊田(愛知県)
レトロゲーム常設20台以上。リクエストも常時受け付けておりますので、コミュニケーションノートにご記入あれ。

●ピタゴラスMQ(和歌山県)
暑い! 暑くなってきたぞ! その暑さに負けない熱さのMQ! 今月は『ポップンミュージック14 FEVER!』に『三国志大戦2』! ご期待ください! ☆今月の猛者☆『エスプガルーダII』:OGU@とても若干つながらねぇぇ/『式神の城III』T.T@零香タン、ハァハァ(;´Д`)

●ゲームスポット ハロウィン(島根県)
毎度ッス(°∀°)>『beatmania II DX13』がはやりまくっている今日このごろ、PONちゃんも五段になれたらいいですね☆皆さまも頑張ってください!! by DJチャイナ

●えの木(高知県)
絶対に、絶対に絶 っっっっっ対にムカつかんと約束してくれるなら、『ソウルキャリバーIII』のタイムアタックをやってみようかな思いますが、これがまた絶対にムカつくんやろね、ブタヤロウ。

●ゲームスポット大橋(長崎県)
3月25日に開催された『KOF XI』闘劇予選は「カーネフェル」さんが優勝しました。来月は長崎で行なわれた『カプエス2』世界大会の結果を発表します! by 目からは真祖ビーム!!

●プレイシティ中央町店(鹿児島県)
4月は福岡の『GuitarFreaks』や『クイズマジックアカデミー』の有名プレイヤーの方に、わざわざ鹿児島までお越しいただきまして、当店の常連様方が大変喜んでおりました。またぜひ、遊びに来てくださいね。心より歓迎いたします。

●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)
眠い季節ですね〜。そんな中ハイスコアラーたちは頑張っているわけでして……私はすべてのゲームを広く浅く愛しているのでスコアが出ませんが、まぐれスコアで救われてます。ぬ。(by D.D.D)

ハイスコア店舗 CLOSE UP!

〜さらなる戦場を求める挑戦者たちへ〜

アミューズメントスタジアム豊中

- 住所:大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中205
- TEL:06-6857-5700
- 営業時間:10:00〜24:00



対戦格闘からプリクラまで多数そろえています。特に現在は『上海』や『ドルアーガの塔』がゆっくりプレイできるように設置されています。ぜひ皆さまのご来店をお待ちしております。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……◯店舗名 ◯連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス)◯店長およびハイスコア担当者名 ◯サンプルとして店舗のスコアを10項目 ◯お店のPR文 以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア集計店募集」係

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

ピンクスゥイーツ

【スコア】の1部門で集計します。
※使用するキャラクターは問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY1：NORMAL、DIFFICULTY2：MEDIUM、EXTEND：NO EXTRA、PLAYER COUNT：3]

クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士

【スコア】の1部門で集計します。
※使用するキャラクターは問いません。
■工場出荷設定[難易度：3]

君もチャレンジ　ハイスコア

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141％に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
※本誌No.60（2005年5月号）以前に付随している個人申請用のハガキは現在と住所が異なっておりますので使用しないでください。

～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～

個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。

スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。

※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
（アルカディア9月号掲載）は
2006年6月18日（日）
までに出されたスコアで、
6月21日（水）当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
　どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

個人申請記入用紙

ゲーム名　　集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数　　難易度
備考
達成日　　年　　月　　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
　電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売されたアルカディアエクストラの中から、すぐに購入可能なものをチョイス！　なお、ここに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA Vol.30
鉄拳5 DARK RESURRECTION 攻略本 拳魂一擲



価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-87

今作で追加された新アイテムを余すところなく紹介！　攻略では新キャラ三人の全技を写真付きで解説しているほか、全キャラの新技や立ち回り、空中コンボまで掲載している。付録DVDにはソウルで行なわれた韓国最強決定戦を収録。闘劇連覇を狙う韓国勢の強さは必見だ！

ARCADIA EXTRA Vol.28
THE KING OF FIGHTERS XI CONQUEROR'S GUIDE



価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-71

タイムリリースキャラを含む全キャラを徹底攻略！セービングシフトやドリームキャンセルなどのシステムも詳細に解説。本作を遊び尽くすためには必携の一冊といえよう!!

ARCADIA EXTRA Vol.26
GUILTY GEAR XX SLASH BEAT ENCYCLOPEDIA



価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-66

全キャラクターの技表や対戦攻略はもちろん、各種データを網羅！　新キャラである聖騎士団ソルやA.B.Aの描き下ろしイラスト、初公開となる設定原画も掲載しているぞ。

ARCADIA EXTRA Vol.25
THE IDOLM@STER PLATINUM ALBUM



価格：1,600円(税込)
雑誌コード：61953-61

多数の描き下ろしイラストを、キャラデザの窪岡先生が担当！　完全アクセサリーリストやコスチュームリスト、設定資料も充実!! プロデューサー必携の書といえるだろう！

ARCADIA EXTRA Vol.23
アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦 魔導の夜明け



価格：1,575円(税込)
雑誌コード：61953-56

プレイヤーキャラのルーツを紐解く書き下ろしストーリーに加え、全カード解説&開発者のコメントなどを収録。特別付録はEXカード【ワルキューレゼロ(Utakata)】!!

ARCADIA EXTRA Vol.22
NEOGEO BATTLE COLISEUM MASTER GUIDE



価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-57

全技の写真付き解説に加え、攻略・研究に欠かせない技数値データも完全収録。設定原画やエンディング集など、貴重な資料も満載でお届けするぞ！

ARCADIA EXTRA Vol.20
鉄拳5 攻略本 質実剛拳



価格：1,659円(税込)
雑誌コード：61953-17

勝つための対戦攻略からゲームシステムの詳細な解説まで、320ページの大ボリュームで完全収録。アルカディア300日におよぶ記事の集大成！

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

アルカディアエクストラが見付からない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

定期購読のご案内

近所の本屋さんでアルカディアが見付からない！　そんなときは定期購読をご利用ください。確実に手に入れることができます。ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。(1冊650円×年間12冊＝7,800円)＋(80円【送料】×年間12冊＝960円)＝8,760円。

詳しくは右記お問い合わせ先までご連絡ください。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.com までお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア
メールアドレス　cs@eb-store.com
お申し込みの詳細はWebサイトにも掲載しておりますので、そちらも併せてご覧ください。
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)
電話番号：0570-060-555

猿渡編集長の

房総ゲーセン狂騒曲

第二十二回「そのままでいいわ～フィールドの砂～」

ぶっちゃけ、闘劇'06という非常に大きなイベントは大盛況のうちに終了できました！　その舞台裏で猿渡編集長が感じていた闘劇のあり方、再確認したものとは？

猿渡「闘劇'06 FINALですが、無事に終了しましたね」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、9タイトル、3日間の開催は、ちと無謀かと思われたのじゃが、なんとか成功にこじつけたようじゃな」

猿渡「それを言うなら、こぎ着けた、でしょう。それはともかく、今回は3日間ということもあってか、はたまた開催タイトル数が多かったからか、多くの来場者に恵まれ満員御礼って感じでしたね」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、もうディファ有明じゃ狭い感じじゃからのー」

猿渡「確かに、今回規模の来場者を受け入れるには、少々狭い感じですね。まぁ、あくまで今年の結果は今年特有のものだし、来年は来年。ゲームタイトルや人気、開催日数によって、その時々で考えていくべきでしょうから、来客数の多さは一概には語れません」

ぶっちゃけ先生「おや、ぶっちゃけ消極的という感じですかー？」

猿渡「消極的というわけじゃなく、闘劇をより大きな規模にしていくことよりも、まずはプレイヤーに望まれる立場として開催すべきだし、店舗にも必要とされ、メーカーにも喜ばれる位置付けとして開催することが最善。闘劇だけを独り歩きさせるつもりは無いので、規模は後からついてくるものかな、と」

ぶっちゃけ先生「とはいえ、ぶっちゃけ闘劇がデカい規模の大会になり、その華やかなステージに立つことがプレイヤーに対する訴求力……ということも合わせ持ってると思うんじゃがな」

猿渡「うーん、考えさせられますねぇ」

●

というわけで、いつもより長い前フリ――いや、前回よりは短いですよ（担当編集のツッコミ）――だったわけですが、闘劇'06 FINALが無事終了しました。ご参加およびご来場頂きました皆さん、ありがとうございます。そして、協賛およびご協力頂きましたメーカーやスタッフの方々にもお礼を申し上げます。

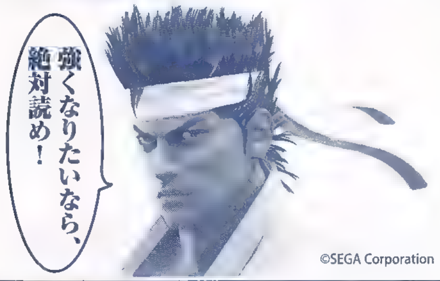
さて、今年の闘劇裏話はあまりにも怖くて書けません。というのは半分冗談で、あまりにもバタバタが多く笑い話にできないようなことばかり。そんな中、どのゲームも決勝トーナメント進出の選手が"盛り上げよう"と頑張ってくれたおかげて、数々の名勝負が生まれたことも確か。よく「ゲームを楽しみたいです」なんてコメントがある。これを曲解すると、気楽な気持ちで遊ぶ……という受け取られ方をしてしまうが、決してそうじゃない。本当にゲームを楽しむには、日頃の実力をすべて出し切り、さらに互いの持つポテンシャルを引き出し合う究極の対戦状況になることが望まれる。そうした、大会だからこそ可能になる状況、大会だからこそ引き出される緊張感の先にある未知なる実力。こうした試合をいくつも（生で！）見られる「闘劇」というイベントは、やはり会場に足を運ぶ価値があるものだと確信できるし、たとえ辛くてもまた開催したいと思えたりするものなのです。

次号予告

特別付録

Virtua Fighter5 全キャラクターコマンドブック

バチャっ子必携のこの一冊。これを読めば『Virtua Fighter5』でスタートダッシュをかけられること間違い無しだ！



©SEGA Corporation

新情報＆攻略ネタの集中豪雨！

- **Virtua Fighter5**（セガ）
- **機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II**（バンプレスト）
- **三国志大戦2**（セガ）
- **pop'n music14 FEVER!**（コナミデジタルエンタテインメント）
- **トリガーハートエグゼリカ**（童／セガ）
- **ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～**（ケイブ／AMI）

ほか掲載タイトル多数！

次号8月号は 2006年 6月30日（火）発売予定

予価690円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

- ■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
- ■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
- ■おしゃれ魔女 猛者and通信投稿 mosa@arcadiamagazine.com
- ■ゲーパロ館 dohjin@arcadiamagazine.com
- ■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
- ■ビート・レイジング投稿 beatraizing@arcadiamagazine.com
- ■その他店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
- ■そのほかのコーナーへの投稿 post@arcadiamagazine.com
- ■WWW管理者あて webmaster@arcadiamagazine.com
- ■アルカディアに関する問い合わせ先 arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに！
8月号（2006年6月30日発売予定号）への投稿は締め切りました。
9月号（2006年7月29日発売予定号）への投稿もよろしくお願いします！

各コーナーへの投稿締め切り

9月号／6月19日（月）必着
10月号／7月14日（月）必着

編集後記

●3日間9タイトルという今年の闘劇も無事終了。参加した選手の皆さん、熱い応援を送ってくれたギャラリーの皆さん、そしてスタッフの方々には感謝の言葉も見つからないほど。俺も裏方でぼちぼち頑張りました! 闘劇タイトルをいくつか担当しているモンで、現場で見られなかった試合を見る日が楽しみだね。そんなワケで闘劇魂のvol.3が控えてるんですが(笑)、今回もDVD付録や本戦の詳細など、俺のような有名人ストーカーにはヨダレもの! 気合い入れて作るんで、見かけたらぜひ手に取って(そしてレジへ持っていって)ほしいもんです。いや～、早く仕事を気にせず『VF5』で遊びたいもんです。(心の故郷は八郎潟・itakyo)

●なんと言っても「闘劇'06 FINAL」ですな。とにかく、よく盛り上がってくれたし、よくお客さんが入ってくれた。すべての参加者に感謝! と同時に『闘劇魂 Vol.3』ももうじき刊行される予定なので、お楽しみに!(猿渡)

●E3で次世代機が発表。業務用プラットフォームにもなるだろうから、無関係ではない。Wiiの「電源を切っている間も何かが起きる」にやられた。毎日表情を変えるアーケードゲームが出たら、通い詰めになりそうだ。(杉田)

●ポイ捨て煙草、飲食物の空容器等、会場内だけでなく敷地外まで一番酷い状態だったのは初日。後日は激減。毎回VF開催日はこうなる。嗜好するタイトルによって、こうもマナーに差が出るのは悲しい限りだ。(霜田)

●闘劇関係で上級プレイヤーに話を聞くと、想像をはるかに上回る熱意とやり込みを感じられた。自分がやっていた『三国志大戦』は最高一品止まり、何となくやり続けているだけでは、覇王になれなくて当然!? 『2』は頑張ります。(河野)

●「闘劇'06」も盛り上がりまくって無事に終了し、いよいよ夏へ向けて新作ラッシュの始まりですね。『WCCF EC 2005-2006』では、果たしてどんな選手が選手が登場するのか、今から猛烈に楽しみです!(まこ～る)

●「闘劇'06FINAL」の試合を収録したDVDが、闘劇魂vol.3の付録に! 9タイトルの注目試合が一気に見られる上、解説付きなので見ているだけで高度な読み合いが分かります。ただ今絶賛制作中デス!(&ぅ)

●現在『三国志大戦2』の攻略本を鋭意制作中! 上巻は6月下旬発売予定で武将カード情報やプレイガイド、上達のコツなどを掲載。超実戦的なテクニックなどを掲載する中～上級者向けの下巻は7月下旬発売予定だ!!(おじゃ)

●ついに発表となった『WCCF』の新作。今度はドイツとフランスのチームも登場するとか。現在のところ夏稼働予定だそうだが、それまでに2004-2005のカード全部そろうのか? どうなのよ、俺!(野口)

●「闘劇'06」では早々にトーナメント表から消えてしまった韓国勢ですが、その後の野試合では活躍しまくっていた様子……。エンジンかかるの遅いよ! アーケードでも世界中のゴーストが出てきてほしいですね。(上野)

●今年も闘劇で多くのドラマが生まれました。仕事で全タイトル観戦はできませんでしたが、特に印象に残ったのは担当でもある『サムライ天下一』。コツコツと続けたことは、確実に身になっているのだと勝手に感じました。(岸)

●『ファイターズジェネレーション』でZERO2の面白さを再確認。でも、悔しいことにオリコンが思い出せません。そこでメストムックを引っ張り出してみましたが、奥付見たら懐かしくて倒れそう……。歳を取るはずです。(花澤)

●恥ずかしながら闘劇を初めて生で見みました。スポーツや音楽や芝居といったほかの娯楽と同様に、生ならではの、選手がそこでプレイしているという存在感・緊張感は見る者に感動を与えるものだと思いました。(及川)

●「闘劇'06FINAL」も無事終了しましたね。みなさんのテクニックや会場の雰囲気には圧倒されっぱなしでした。次回はちゃんとしたスタッフの一員として、みなさんに楽しんでもらえるよう頑張りたいです。(永田)

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**
(土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑥「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 松本 秀寿
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKS NEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/河野 淳一/野口 晶/安藤 慶祐/高橋 誠/小沢 正/上野 真嗣/岸 俊行/花澤 貴宏/及川 司/永田 秀幸
■編集協力(五十音順) 穐山 秀明/赤男/age/飛鳥/アストロ/伊勢猫/FAG/MVP/大須晶/OYZ/カイゼルちくわ/KYO/極限堂/栗田/黒鉄タカスエ/閃屋 栗田/GrayZone/来栖/京城/ケンちゃん/小山 祥之/C・LAN(トリスター)/庄司卓/新丸一/D44/タケヤマ/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/ちび太/ちゃっきー/トモノ/ニクマン/ニョホ/ノブ バチ/罰帝/華火霊 ハメコ。/fan114/福田柵太郎/矢永/養老影/るばそ
■デザイン 久保田 シンヤ/野中 郁子/安井 朋美/大渕 重敬(株式会社THINKS NEO)
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣
■フォトグラフ 草野 直也/小森 大輔/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛 雪岡 直樹/和田 貴光/(Studio T)
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/オイコ/閃屋 斉藤コーキ/堤利一郎
■業務部 青木 孝道/劉石 芳司
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆 中村 宣忠/廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子
■編集総務 須藤 史紀/高木由美子/山内ユリコ

お詫びと訂正

●アルカディア2006年6月号(No.73)32ページ「ポップンミュージック14 FEVER!」に[illegible]て【全国6カ所で行なわれた「ポップンミュ[illegible]14 FEVER!」のロケテスト】とありますが、正しくは【全国2カ所で行なわれた「ポップンミュージック14 FEVER!」のロケテスト】になります。

また、【大阪の「エンターテイメントスクエア PASSCA」でのロケテスト】とありますが、正しくは【大阪の「ROUND1 梅田店」でのロケテスト】になります。

関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 7月号 [No.074] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.074
第7巻 第7号 通巻第74号 平成18年7月1日発行(毎月1回1日発行) 雑誌11547-07
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は70ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア7月号[No.74]アンケート対応番号

1 機動戦士ガンダム 戦場の絆
2 旋光の輪舞SP
3 THE BATTLE OF 幽遊白書 ～死闘!!暗黒武術会～
4 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ
5 三国志大戦2
6 バーチャファイター5
7 アフターバーナー クライマックス
8 闘劇'06速報
9 トリガーハート エグゼリカ
10 アーケードニュースアナライズ
11 アルカディアデータベース
12 日本縦断ゲームセンターマップ
13 読者プレゼント
14 ポップンミュージック14 FEVER!
15 ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～
16 パワースマッシュ3
17 メタルスラッグ6
18 ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
19 式神の城Ⅲ
20 ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
21 機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
22 北斗の拳
23 超ドラゴンボールZ
24 キン肉マンマッスルグランプリ
25 鉄拳5 DARK RESURRECTION
26 アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
27 ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2004-2005 Ver.1.2
28 Quest of D Ver.2.02 護符の継承者
29 ビート・レイジング
30 BEMANIトップランカー決定戦Archive
31 beatmaniaⅡDX 13 DistorteD
32 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 4 スペシャル
33 ワールドサッカー ウイニングイレブン2006 アーケード チャンピオンシップ
34 バーチャストライカー4 Ver.2006
35 HALF-LIFE 2 SURVIVOR
36 アイドルマスター
37 立体貴族 ショコラでマスキングゾル
38 プライズワンダーランド
39 アフロ
40 新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
41 設定資料集
42 アーケードゲームライブラリー
43 VGMラボ
44 猛者通信 ドス龍
45 ゲームセンターイベントリスト
46 アルカディアクーポン
47 ハイスコア全国集計
48 既刊ムック告知・通販案内
49 次号予告
50 猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
51 編集後記

Q9.学校・職業・その他

1 小学生	10 予備校生
2 中学1年生	11 大学生
3 中学2年生	12 大学院生
4 中学3年生	13 会社員
5 高校1年生	14 自営業
6 高校2年生	15 主婦
7 高校3年生	16 フリーター
8 短大生	17 無職
9 専門学校生	

アルカディア No.74

アンケートはがき

P.192にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		
番号		

Q2.興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		
番号		

Q3.興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号		番号		番号		番号		番号	

Q4.よく行くゲームセンターの名前とその最寄り駅を教えてください。

A4.[　　　　　　　] 都 道 府 県　■最寄り駅[　　　　　　　　　　　　]

ゲームセンター名[　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

Q5. 今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A5. (　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

Q6.「闘劇'06FINAL」は観戦しに行きましたか？　観戦された方は感想もお願いします。

A6. □はい　□いいえ　■感想(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

Q7.50ページから掲載している「闘劇'06速報」の分量と満足度はいかがでしたか？

A7. ■分量〔□多い　□ちょうど良い　□少ない〕 ■満足度〔□満足　□普通　□不満〕

■理由(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

Q8.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8.〔　　　　　〕ページ〔　　　　　　　　　　　　　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　　　　　〕都 道 府 県　P.N〔　　　　　　　　　　　　　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

料金受取人払

麹町局承認

4298

差出有効期間
平成19年3月
31日まで
（郵便切手不要）

郵便はがき

1 0 2-8 4 3 1

1 1 0

（受取人）
(株)エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1

アルカディア編集部

ARCADIA No.074アンケート係

フリガナ		年齢	性別	A9.職業
氏名		歳	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話　(　　)		
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区			
E-mail アドレス		プレゼント番号		

Q10.この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A10. □書店　□ファミ通の広告　□知人からの紹介　□Webサイト　□前号も購入している
□そのほか（　　　　　　　　　　　　）

Q11.いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A11.

Q12.自宅から最も近いゲームセンターに到着するまでにかかる時間を教えてください。

A12.■（　　　　）分くらい　■交通手段　□電車　□車　□徒歩　□その他（　　　　）

ARCADIA 074
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
enterbrain
定価650円 本体619円

雑誌 11547-07

4910115470765
00619